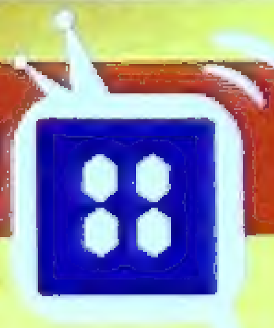
2003 ISSUE.111 科学普及出版社



家用电脑与游戏

Play!

F... COMPUTER & GAME MONTHLY

大話西遊 ONLINE Ⅱ

网易 NETEASE www.163.com XY2.163.com

大富翁VII

职业进化足球Ⅲ
NBA LIVE 2004
家园Ⅱ详解攻略
神话时代:泰坦剧情攻略

冰上

游戏小说——冰上(刑相)

信长之野望XI天下创世

新时代制霸之卷

当黑客袭来

半条命Ⅱ源代码泄露事件

她世纪

游戏世界的女孩
女孩们的游戏生活

零售价:8.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183
11>
9 771009 618022



传奇3旅游指南
使命从国战看职业平衡
天堂 傲慢之塔练功心得

系统模拟大师Virtual PC


SOFTSTAR


www.wydcn.com
魔法和剑
騎乘天下的快感，劍氣淩霄的傲意
縱橫天地，快意恩仇
从《命运》开始……
命运 2.0


好玩就按，
按“5”就拍！

www.my-siemens.com.cn
SIEMENS
mobile


MC60
瞬拍机

交大铭泰软件有限公司
SJTU SUNWAY SOFTWARE CO., LTD.
地址：北京市海淀区中关村南大街六号中电信息大厦601室
电话：010-62501955 传真：010-62501718 邮编：100086

Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
2003 年 11 月号 总 111 期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
协　　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区中关村南大街 16 号
科学普及出版社 712 室
邮政编码：100081
电　　话：（010）62103397/98/99
传　　真：（010）62136150
网　　址：http://www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

代 主 编：王潞
总 策 划：宋爱华
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑/记者：罗东东　谷岩　周越
美术编辑：肖斌　单非

广告总监：刘淑慧
广告经理：王忠伟　蒋同庆　李丽
电　　话：（010）62103397/98/99
电子信箱：ad@playgamer.com

发行经理：杜辉
电　　话：（010）62103397/98/99
电子信箱：publisher@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京西工商广字第 0010 号
印　　刷：上海腾飞照相制版印刷厂
定　　价：8.80 元

特别企划



16 **她世纪**
游戏世界的女孩 & 女孩们的游戏生活

26 **当黑客袭来**
谈 VALVE 源代码泄露事件

新作速递



30 大富翁 VII
32 职业进化足球 III
34 微软模拟火车 IIVS 模拟火车 IV
36 地面控制 II 离散行动
37 哥萨克 II 拿破仑战争
38 虚幻竞技场 2004
39 猎人
40 角斗士：复仇之刃
41 忍者神龟
42 赌城大亨
43 世界战争 1943
44 吟游诗人传说
45 战场风云：第一次世界大战
46 诺曼底上空的秘密武器
47 开膛手杰克
48 双面女间谍
49 无人永生：杀手杰克
50 NBA LIVE 2004
52 国内上市星运表
54 国际上市星运表
55 中国游戏风云榜

极限攻略

56 家园 II 详解攻略
64 信长之野望 XI 天下创世 新时代制霸之卷
74 神话时代 泰坦剧情攻略
80 秘集市

英雄本色 II
无冬之夜：古城阴影
无主之地
神话时代：泰坦
自由战士
欧陆风云：北方霸权
游轮大亨
疯狂改装车赛
狮心王
仙剑奇侠传Ⅲ

游戏观点



82 车轮上的 FPS 激情 光晕
84 末世的自由杀戮 毁灭：终结者
86 玩的就是规则 邪恶元素之神殿
88 模拟人生宇宙版 太空殖民地
90 极速盘旋 印地系列赛
92 超级"转椅" 雷霆云斯顿 2004







市场的暖冬

今年秋天北京的气温降得很早，且据说马上要迎来十几年不遇的"冷冬"了。

冬天本应是冷的，因为全球气候持续变暖的缘故吧，如今冷些的冬天反倒显得有些不寻常。

在胡润先生最新炮制的中国富豪榜上，一些与"互联网事业"有着千丝万缕联系的商界巨子赫然出现在前列。看上去，前几年互联网的冬天已经悄然远去，至少，已经变成暖冬。大家欢呼网络英雄回归之际，心中都很清楚网络游戏在此间所产生的"厄尔尼诺效应"。然而，屈指算来，黯然退出市场的网络游戏至今也已有十款左右，谁能预想出明年此时的这一数字呢？

网络游戏市场的热度，集中体现在进入和即将进入这一领域的产品数量以及相关的资金投入上，至今，这热度还没有减退的迹象。网络游戏的高利润率、对盗版风险的规避和庞大的潜在用户群就像伊甸园中最红艳的那几个苹果，令人无限神往。

市场竞争永远是冬天般的严酷，但暖冬往往会让我们忘记身处的季节。游戏产品的特殊性，使得很多人忽略了它的商品本质，而近两年来进入游戏产业的一些商场宿将，又对游戏和游戏市场了解不足。资金与产品的充足无法改善人才、技术和经验的匮乏，因而当前网络游戏市场的状况是暖烘烘的，也是乱哄哄的。

今年国家有关部门对网络游戏的高度重视，更算得上是"政策面"的和煦暖风。然而当出版审批和市场流通的各个环节都有健全的法规和程序相对应时，当政府部门和相关机构对游戏产业给予深入和持久的关注时，市场现阶段的一些不够规范和正常的现象可能就会变化或消失，某些人因之就会有暖冬变冷冬的感受。比如目前网络游戏市场上火热非常的一些类似传销、博彩的东西，我对其今后的动向充满兴趣。

突然很想知道，第一场雪何时降临。



小马
awei@playgamer.com

娱人码头

94 冰上



网络帝国

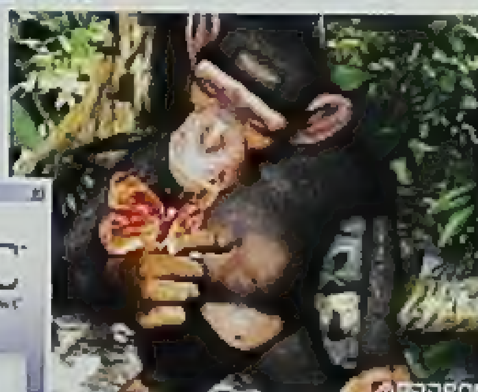


100 网游月记
104 梦想
105 佣兵传说 精灵派队
106 传奇 III 旅游指南
109 使命 从国战看职业平衡
112 天堂 傲慢之塔练功心得
114 搜神记 实战心得
116 大话西游 II 高手心得集
118 命运 养猪速成班
119 人间 大理女冲级流程
120 征服 弓箭手职业速成
121 魔力宝贝 宠物的艺术

软硬武略

124 PC 操作系统模拟大师——Virtual PC 安装使用全攻略
127 ATI"催化剂"3.8 新特性揭密
129 GAME 修改器专题——武林称霸天下





电娱实况

133 走近天之炼狱
135 产业新闻
138 声音/外刊概览

大话家游

139 编读往来
144 邮购信息/增刊广告

广告索引

封面	网易	3	西门子	14	汉娃娃
外拉一	新天地	4	交大铭泰	15	网龙科技
外拉二	新天地	5	交大铭泰	51	ChinaJoy
内拉一	寰宇之星	7	赛维创世	57	天行远景
内拉二	寰宇之星	9	兆鸿科技	59	天行远景
封二	金山公司	11	炎黄在线	封三	冶天科技
1	育碧软件	12	阳光娱动	封底	漫步者
2	欢乐数码	13	阳光娱动		

PRESSROOM 编辑视窗

这个月我显得很忙，一是国庆放假休息的太久而耽误了一些工作，另一个就是为本期游戏MM的专题，费尽心思。因为是头一次尝试做大专题，经验毕竟不是很够，而且本身做这个专题的目的，只是想让大家了解玩网络游戏的真MM们的一些真实想法，而并非是什么“美女秀”，所以就忽略了专题的“可视性”，结果被东东等审美观颇高的小编抱怨“没看头”。对此，我当然是很不服气，所以总是叫着要去附近网吧截取素材，但却一直就如何与网吧老板达成协议，如何给被拍摄的MM们解释偶地意图，以及肖像权、报酬和何种时间段网吧MM最多等等这一系列的问题，未能得出答案而最终没能成行。于是，多少有些遗憾，想想毕竟是女生，视野与想法毕竟和男人不同，所以当某些家伙叫着要看美女的时候，我却在想如何把MM们的内在展现在纸上。而关于本期专题是否符合大家的观赏角度，还是等着大家来评判吧。不过可以肯定的一点是，你所看到的MM们绝对都是真实的。

石子

北京的金秋竟变成了一个多雨的季节，让人们开始为专家们预测的罕有冷冬深感担忧。的确，这是一个多事之秋，对于背负厄运的Valve则显得尤为灰暗。还记得上个月正在为《半条命Ⅱ》超凡脱俗的技术感慨不已，而这个月“强大”的黑客便几乎葬送了这神话。不知大家对今年第6期《半条命Ⅱ》综合报道的扉页是否还有印象，那灰暗的色调和弗里曼沮丧的表情，似乎便预示着……呵呵，纯属玩笑，并非个人迷信观念。

《半条命Ⅱ》已被迫延期至明年4月，使得我们不得不由衷“赞叹”黑客们的战斗力之强。他们打着绝对自由的旗帜，驰骋在网络之中，展现着个人英雄主义的无限魅力。如果就黑客个人的观念来说，所有的行为都是在计算机上创造“艺术”，这与早年间的“摇滚精神”似乎有着异曲同工之处。时过境迁，这种非主流的行为和思考方式已经离我很远很远了，现在只还依稀记得当年校园中颓废的眼神。也许成长过程，就是一种接受规则的过程，当我勇敢地将自己用规则禁锢的瞬间，人们才微笑着给我定义为成熟……

当“黑客精神”远去，当我学会更有耐心的时候，我说：“还好，至少我们还有《英雄本色Ⅱ》，还有《盟军Ⅲ》，所以这还是一个朝气蓬勃的冬天，因为很多故事都有了崭新的开始……”

月月

搬了新家，闲暇之时看着空荡荡的足以四处打滚的客厅地面，琢磨怎么可以利用利用这些代价不菲的“空间”。充填家具物什?!你以为像游戏中玩《模拟人生》那样说来就来啊?!左想右想，记起不知是哪个网页或是哪张报纸说，剧烈运动可以迅速消除抑郁症——我没有抑郁症，但无聊症还是常常会犯的，于是冲出大门从附近商场的体育用品柜搬回了几件小型健身器具。哈哈，还没开始运动就不那么无聊了，服了！

兴致勃勃的动手组装器械，才发现没有安装图纸！晕倒~还好刚刚经历了亲手在房间中安装各种灯具五金的历练，加上多年鼓捣电脑的DIY素质，这点小问题很快就搞定了。等到开始摆弄起这些哑铃啊、健力棒啊、仰卧起坐板什么的，才发现自己一个最大的问题——筋骨似乎很久没有被“历练”和“鼓捣”了。

想起大约八九年前还在大学的时候，FIFA94、Links386这些运动游戏刚刚开始风靡，自己曾在电脑同好们的笑谈中说，飞行也就罢了，大多数的运动，与其放到电脑游戏中来玩，还不如直接放到窗外那运动场上呢！那时的比对，可能是免费的运动场与收费的公共机房吧。一晃到了现在，虚拟的体验越来越多，真实的体验越来越少，我甚至无聊到曾经去玩花样自行车游戏！呜~~我决定要把虚拟世界的门坎重新筑高一些，把那些被无聊游戏渐渐蚕食的生活交还给真实世界。

游騎兵

网络游戏的开发技术被列入国家863开发计划。

游戏圈的人们为此奔走相告，虽然我很早就知道了这个消息，但是，当我看到标题为《网络游戏开发为何列入863计划》的文章出现在10月的某国家级大报网站上的时候，才真正的感觉到一种“换了人间”式的感慨。

在这篇文章显著的位置写道：“不久前，‘网络游戏通用引擎研究及示范产品开发’、‘智能化人机交互网络示范应用’两个项目正式纳入国家863计划，这是我国首次将网络游戏技术纳入国家科技计划。一度被看成‘玩物丧志’的游戏，现在为何能登上‘大雅之堂’呢？”虽然是一个问句，但是这份曾经创造出“电子海洛因”名词的报纸终于承认游戏已经登上‘大雅之堂’了。

量子力学创始人之一普朗克曾经无奈的说道：“一个新的科学真理不能通过说服它的反对者并使其理解而获胜，恰恰相反，它只能是等到反对者们渐渐死亡，新的一代开始熟悉真理时才能获胜。”

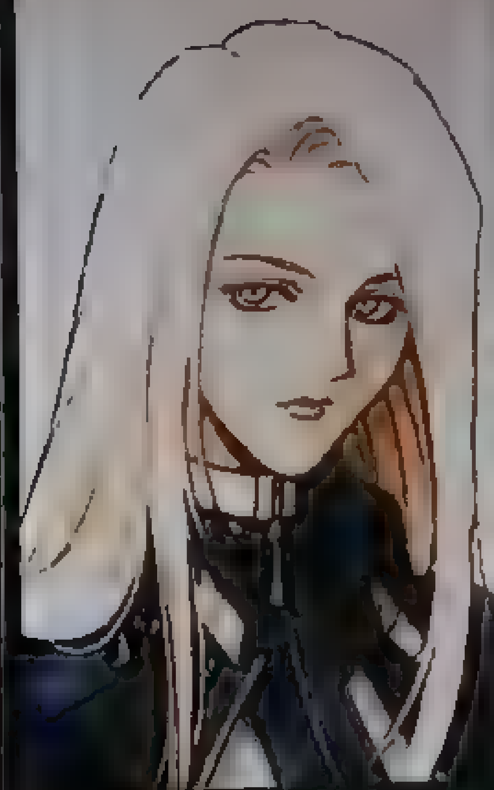
看来，对于那些创造、宣传、传播和喜爱游戏的人们来说，情况并非如普朗克所说的那般糟糕——新的真理正在被昔日的反对者们接受——因为实践是检验真理的唯一标准。

東東

游戏世界的女孩

她世纪





女孩们的游戏世界

策划/编辑：石子
采访/撰文：飞宇冰尖

最近迷上了文艺复兴时期欧洲的沙龙（Salon）文化。在欧洲中世纪，在这个上流社会中名门望族、社会名流等人相互交流、铺撒关系网、交际圈的中心之地，主导各位显赫权贵、或是富豪、大思想家、大文豪们的不是什么权威之人，而是一些女性。这些女性充当了从15世纪到19世纪欧洲Salon文化的剑锋角色，在任何一个知名的Salon内，唯一不能缺少的，就是一位杰出的女主人。于是在众多的Salon之中，就形成了这样一个惯例，一个有名的Salon往往会有一位非常优秀的女主人，比如某公爵或伯爵的夫人，而成功地主持一个Salon可以为她们赢得社会的赞誉，甚至可以主导一个时代的风气。

这种文化理解起来并不难，但是给我留下深刻印象的，是那些女性角色在她们所处的时代下的出类拔萃。这些可以引领社会风气的女人，她们拥有的一个共同点就是有地位、有名望、有金钱、有排场，而更为重要的是，她们都口齿伶俐、多才多艺、善于交际，她们与各自所在时代的王公贵族、教会显要、社会名流学者、艺术家等各类人物有着良好的关系，她们懂得如何去欣赏诗歌、音乐、舞蹈乃至可以谈论最前沿的学术，她们还必须通晓拉丁文和希腊文等主流语言，对于自己所在的环境，她们还对宫廷内的勾心斗角、权利争夺了熟于心。正是因为这些女性们的存在，让Salon成为中世纪最为重要的艺术与学术中心，而这个地方，也是法国大革命前夕启蒙思想传播最为重要的领地。

历史上，充当Salon文化的女主人者，包括了文艺复兴时期的卢克蕾齐娅·博尔贾、尼侬·郎克洛、瑞典女王克丽丝蒂娜、18-19世纪的夏德莱夫人、雷迦密哀夫人等等，其中有些女性甚至只是一些名流们的情妇！

筹划这个专题采访的时候，很容易地让我想到Salon文化下的这些女中豪杰。以我们今天的标准来看，这些曾经叱咤风云的女性都不能算什么美女，其中一些女性甚至非常地男性化，但是她们凭借她们的才学、气质赢得了女性最高的荣誉。对比我们今天所处的社会，很多大众观念下的美丽女性却最终沦为了玩物，或者是得过且过、游戏人间的角色，这种反差不能不说是现实社会的一种悲哀。而这样的现象正在逐渐地折射在我们所接触的网络游戏中，游戏里的女性角色越来越多，她们用虚拟的方式在游戏里宣泄着心情，甚至以很另类的手段爆发着对现实的不满。一些女性的游戏手法比男人更加地夸张，让人难以理解，有的可能还会让我们感到无所适从。

今天存在于网络游戏里的那些女性角色们，我们无法得知其性别是否真实，如果从虚幻的角度来说，这性别其实并不重要，那么那些在游戏里经常会被当成人妖的真女性呢？她们所得到的待遇又成了跨越现实的另一种不公。看上去，很多人以为是各得其所。游戏里的男人们对女性的阿谀奉承，女性们的献媚，花瓶一般的角色，接受男人们所谓的关爱与呵护，战斗有人帮手，没钱了一开口瞬间变成了富婆，所谓尊严、道义，渐渐地被这网络游戏的随波逐流忽视在一个不知名的角落。

或许不应该将我们今天一直所称道的游戏MM们如此一竿打翻，毕竟网络的魅力不仅仅只吸引男士的目光，我们在很多时候也会看到真MM的身影，比如主动"献身"出来参与种种选秀，制作某类视频展示自己，甚至书写文字、配发靓丽照片的MM们。那些媒体箭头上的女孩们环绕着一层光环，而一旦挺立潮头，似乎就已经失去了一个纯玩家的本质。于是，一个有趣的问题勾起了我们的兴趣，不同层面的女性玩家，那些游戏MM，她们的游戏生活，她们的游戏世界是什么样的？

我们寻访了来自不同的网络游戏，有着不同经历的MM玩家，从她们的生活中更多地了解了这些往往被人们所不理解的姑娘们。我相信这一次选择的这些网游MM在众多的玩家中还是比较有代表性的，而以下你看到的，就是参与这次采访的游戏MM们的基本资料，她们中很多人并不是什么PLMM，但是她们却因为游戏而与我们联系在了一起。对很多游戏来说，正是她们这样的普通玩家，构成了玩家群最坚实的基础。所以，她们的美，来自她们对游戏的热爱和执著！

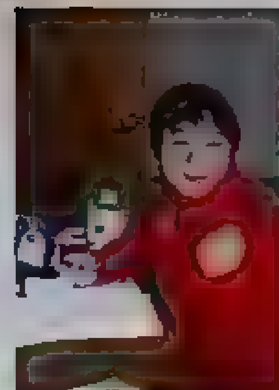
姓名：张春玲



网名 Lois
年龄 25
职业 外企文员
学历 大专
工作年龄 5年
游戏年龄 2年
目前在玩的游戏 传奇
每天花在游戏上的时间 5小时

自我描述 我是个很两面的人，白天我是个标准的上班族，到了晚上，时间就开始不够用了。因为我的兴趣比较广泛，似乎什么都想学，什么都会去碰，什么也都学了点皮毛，但又什么也不精，比较典型的三脚猫，四不象。比如，最近，我又迷上了摄影。可能是因为我学的是美术专业吧，所以一直对摄影很憧憬（希望这次不要学一样丢一样了，嘿嘿）。再加上，我还是个《传奇》游戏的玩家及网络写手，唉，真是恨不得一分钟当两分钟用呢。除《传奇》外，我没玩过别的网络游戏，也许是因为我性格中另一面的专情吧。一旦投入后，很难自拔。呵呵，这似乎很矛盾，但事实就是如此，我就是这样一个人。很少认真，但认真起来，却又毫不含糊。所以，如果要说什么才是真正充斥着我的业余生活的，其实只有三样，就是 写作、美术、传奇。对于写作和美术，是我一直以来的执着，从不曾放弃。但对于《传奇》，唉，我是既爱之，又恨之。我是七区奇迹一的，我拥有一个名为"雪狼神话"的行会，我在游戏中的ID名字叫Lois，36级女道士，装备不算很好，我也算是个早期玩家了，可以说是看透了《传奇》之世态炎凉，无数次挥手想告别，却又一次次的留了下来。因为我实在无法割舍对这份游戏的热爱，以及两年来所倾入的感情。这近两年来，可以说是见证了《传奇》的一切发展。我想，仅凭着这一份珍爱与关注，我会一直陪伴着这个游戏，直到它的落幕。

姓名：马婧嵚

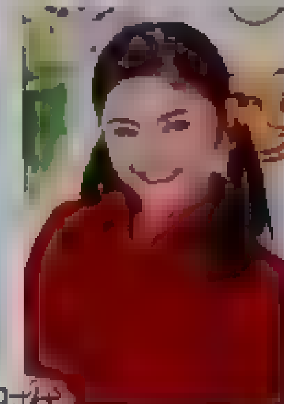


网名:danny
年龄:17
职业:学生
学历 高中
工作年龄:-
游戏年龄 5
目前在玩的游戏 RO
每天花在游戏上的时间 1小时

自我描述 很普通的，爱玩游戏的人，自我感觉性格开朗，善于交际，但知心朋友不多。作为高中生，学业当然很紧张，不过我是个乐天派，喜欢大家都开开心心的最好，不过有时也会有些忧郁。这大概是很多人青春时期的通病吧。

笔者：从照片上可以看到[illegible]的房间里那个假小子似的女孩的生活状态。作为学生，学业、功课占据的时间比较多，毕竟有大学那一道不高不矮的门槛，游戏也就成了纯粹的消遣，不过对游戏的态度和认识，就和她的年龄一样，还很小，很不成熟。她认真考虑的问题太少，以至于在回答采访的问题的时候，出现了连续的中断，而使得对她的采访没有能完满地结束。但是我依然决定将她的采访放出来，因为她是低年龄玩家群的代表，而她面临的问题，也是很多这个年龄段的女性玩家需要共同面对的问题。

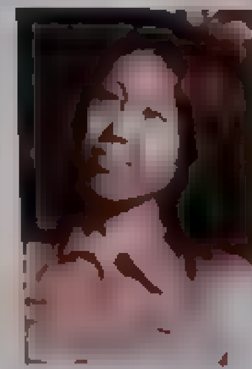
姓名：肖莎莎



网名:苏林
年龄:21
职业:学生
学历:大学本科
工作年龄:吃喝父母中
游戏年龄 8年
目前在玩的游戏:石器时代
每天花在游戏上的时间:1-3小时

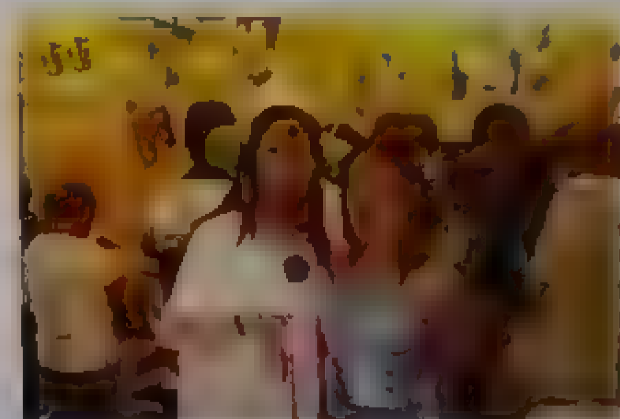
自我描述 很懒的而且爱做梦的女孩子。喜欢很多东西，象游戏、漫画还有幻想小说……想要为之奋斗，可惜总是力不从心（实际因为自己很懒），所以坐在电脑前舒舒服服地玩游戏就是自己最好的选择。所以我从红白机就开始玩游戏，一直玩到现在的网络游戏，真算上小时候，其实我的游戏年龄绝不只8年了。不过，懒散的我现在也开始努力，虽然没去游戏圈，不过，我在为我喜欢的漫画而贡献着力量。快乐，不就是在成长中获得的么！

姓名：徐惺

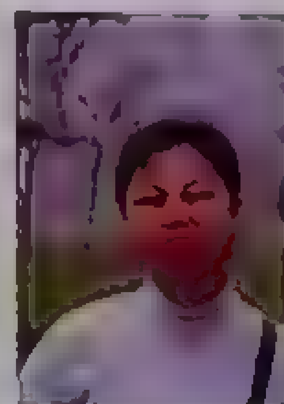


网名 温暖的月光
年龄 23
职业 网页美工
学历 大专
工作年龄 1年
游戏年龄 4年
目前在玩的游戏 吞食天地 ONLINE
每天花在游戏上的时间 4小时

自我描述 喜欢游戏但不沉迷，经常挂网但不聊天。将现实和游戏分的很开，就象在两个世界里生活，充实，有序，互不干扰



姓名：凌云



网名:叶塞妮亚
年龄:30(已婚)
职业 文员
学历:大专
工作年龄:8年
游戏年龄:6年
目前在玩的游戏:传奇3
每天花在游戏上的时间:不一定

自我描述：我是个很矛盾的人，完美主义者，也喜欢走极端，自私、虚荣、小气、任性、敏感、喜怒哀乐都写在脸上，不过我还有个优点就是——善良。许多人都说我实际意义上还是个孩子，可是我30岁了。其实我想我只是不愿意给自己太多压力，宁愿生活在虚构里。从小家庭环境比较好，我受的挫折可能比别人少，但我也有过几次大的挫折，只是好了伤疤忘了痛，痛苦对于我而言就像是一个袋子，要不我就钻进去，怎么也不出来，要不就干脆把它扔远点，眼不见心不烦。

我也有着双重性格，比一般人表现得明显，我高兴的时候对人特别好，好像让他感动不已，但心情不好的时候，是没有人敢惹我的。不了解我的人多半受不了我，所以我基本上也是让朋友们宠坏了的。我有很强的好奇心，其实我特别喜欢交朋友，但我对朋友又特别挑，网络其实是我发泄的一个好场所，在网上可以经历生活中永远也经历不到的事，在生活中经历每件事都要付出代价，在网上，不用这么惨。我在《传奇3》经常遇到[illegible]GG们边[illegible]边骂我是人妖，当然多半[illegible]不屈服于恶势力，他们觉得哪有女生这么[illegible]强的呢。当然，我这种性格也不好，我不会[illegible]藏自己，所以常会受到伤害，但我[illegible]这种生活方式，至少我觉得自己[illegible]。我不[illegible]表面风光，内心阴暗的人，我的朋友都是[illegible]和头脑都很善良的人，这是我的交友原则。其实我想可能大家都差不多吧，[illegible]一被扔进人堆就找不出来了呀？

游戏中的女孩和女孩们的游戏

我们为这些女孩子们准备了一套有些另类的主题，和一套可以通用的问题让他们来回答。这样的编排，你可以看到在不同的年龄段，不同背景的女孩们如何来诠释她们的游戏生活。这个对比也可以让你看到不同的女孩别有风味的一面，了解她们的所感和所想。当然，不同的女孩在回答问题时所引申出的侧面也不同，你所看到的答案是她们对游戏的领悟，也可能会衍生成对生活的理解，而非仅仅针对问题的回答。现在就让我们一起来听听这些女孩们的心声，去看看她们的游戏世界，品味她们的游戏生活。

主题A：青春也疯狂

问：是什么让你开始接触游戏，并让游戏作为你的主要娱乐方式呢？

Lois：是我以前的男朋友教我玩的，当时也只是想着这样可以一直陪他，至于到了今天这一步，是出乎我意料之外的。我想，这与游戏本身的魅力有关吧。我以前的男朋友和我一起在《传奇》里建了个行会，我们现在仍是一个行会的老大老二，经常有接触和交流。至于分手的原因，是各方面都有的，但有一点可以肯定，在我们最沉迷这个游戏的时候，它曾是我们中间聊天的主题。

月光：大学一年级的时候，因为所学的专业是电脑相关的（我学的是电子出版）所以就接触电脑比较多，大学时间也比较空余，同学有好多买了电脑的，就经常去人家玩。当时，我弟弟就介绍我玩“仙剑1”，到现在我都认为“仙剑1”是情节最好的RPG。就是从那个游戏开始，我就喜欢上电脑游戏的。然后，到大一下的时候，开始泡网吧。经过网友介绍，开始玩网游。最初玩的是《笑傲江湖》，就是那个全靠打指令操作的MUD版本。当时其实根本不会，纯粹瞎玩。之后就是石器什么的，一直到现在的吞食天地。

叶塞妮亚：我最早打的是“仙剑”，因为公司的一个男同事在玩，我的工作环境里男生比女生多，依我的性格，我也喜欢和男生做朋友。我是个喜欢浪漫的人——小资情调。仙剑是个挺美的故事，我挺喜欢的，打的时候特别投入，但我有点笨（女生在游戏方面多数都是吧），所以总是跟在同事后面，他在那里找路杀怪，我就在后面体会情节。当时独身，刚离婚，挺寂寞，时间特别多，一个女人也没有什么场合敢一个人去消遣，所以成天泡在游戏上，带得公司好多人都玩上了，他们跟在我后面打，我特别有成就感。

苏林：如果说是任天堂的时候，那么就更早了，应该是在初中吧，不过那时候自己是比较乖的孩子，每到过年的时候，哥哥就会把游戏机带来玩魂斗罗。如果是电脑游戏大概从“仙剑”刚刚在这边流行的时候，应该说是我哥哥教我玩的。大概因为玩游戏久了，觉得除了看书就只有这个可以消磨时间，所以游戏就成了我主要的娱乐方式，顺便提高自己的电脑水平（偷笑：怎么听起来象是一个借口）。

danny：我记得好像是去我哥家里，那个时候还没怎么接触过电脑，只有在电视里玩过《大富翁》，他说他电脑里也有，就打开让我玩，后来一开始打开的是“仙剑”，我看看挺好玩的，就用他的电脑玩了，后来每周都去玩的，后来自己有电脑了，玩的就多一些了，包括现在玩网络游戏，不过我玩网络游戏是看到杂志上介绍RO才去的。

问：游戏是你全部的娱乐方式么？除了游戏，还有什么别的娱乐节目？

Lois：它曾是我全部的娱乐方式吧，有过这么一段时间的。可不管是什么总有冷却的时候，所以它现在已经不是全部了。

月光：选择游戏首先是因为比较省力吧，我比较懒，呵呵，不太高兴到处去跑。还有就是时间的关系吧，比如，有时候，你只有1小时空，这种时候，你怎么娱乐呢，好像什么都玩不尽兴。那电脑游戏简单啊，你打开个RPG，随便冲个两三关的，时间一到，关机，继续下面的行程。还有就是，大部分娱乐都是小集体的，要大家的时间配合，挺麻烦的。游戏就不一样了，永远是它迁就你，想什么时候玩就什么时候玩。时间经济都允许的话，我喜欢唱卡拉OK。以前读书的时候，寝室里经常打扑克牌，一打就是一下午，甚至打到凌晨。可惜现在大家都在为前程奔忙，基本上都没有这份闲情了。

叶塞妮亚：除了游戏我还喜欢看港片，追星，喜欢热闹，也许是因为我是独生子女吧，我特别怕安静，有时候觉得自己挺可笑，这个年纪了还常相信童话，幻想着会有故事里面的情节在我身上发生。不过现在慢慢的通过网络，我开始变得现实点了，这要感谢网络，在现实生活中，获得这样的经验是要付出好多代价的，在网上不用。网络虽然是虚拟的，但也是最真实的。我记得我在哪里看见一句话说——在网上你可以尽情地说真话，因为根本没有人相信。我觉得特别有哲理。

苏林：游戏不是全部，平时我的兴趣是漫画、读书和游戏，三方面平分时间，什么时候高兴就做哪一样。

danny：我现在毕竟是高三学生，所以读书比较紧张，游戏只是消遣。平时爱听音乐、看书什么的。

问：你认为将宝贵的青春的大部分时间放在游戏上是否值得？

Lois：我觉得那是在体验不同的人生。游戏也有社会，不同于现实生活中的社会，但又有异曲同工之处。在这里，可以看到很多人性的真实面，比你在现实生活中看到的要丰富的多。因为我还是个网络写手，所以我喜欢这种体会，它可以激发我很多灵感，我有许多文章都是以游戏为故事背景的。



月光：游戏的时间，占我业余生活比例还是挺大的，除去吃饭睡觉工作大概50%是游戏吧。这个比例是否合适，我当然觉得合适啦，不然我也不会这样安排，你说对吧？现在生活节奏快，忙了一天，下班后，累的不想动弹。在家里上上网，和朋友聊聊天，一起玩会游戏，其实也挺悠闲的，何乐不为呢？不过这个问题让我突然觉得挺愧疚的，吃饭、工作、睡觉除完了才占50%不算多啊，这点时间的娱乐总是需要的呀，不同的是这点时间，有人用来打牌，有人用来发呆，而我么选择自己喜欢的网游而已。

叶塞妮亚：其实我打游戏的时间并不多，结婚后我没有玩游戏了，但是因为我老公迷上了《传奇》，我就陪他，疯了一阵，但大家都不是小孩子应该安排得好自己的时间吧，我觉得我这方面比较理智。

苏林：不值得。这个是实话，但是感觉现在没有更好的娱乐方式了，而且我有个很多人都有的想法，觉得游戏是逃避现实的好方法。

danny：不值得，我玩游戏，只是偶尔玩一下，我不是因为时间不够而不玩了，因为现在的网络游戏大同小异，玩过几个就够了。

问：每天玩游戏，有没有想过诸如女生要保养，不易接触辐射物太久，要注意不美容也不要毁容一类的问题？

月光：其实我倒不是十分在意所谓的电脑辐射，倒是父母提的比较多。保养总是有的，女孩子么，肯定是爱漂亮的，面膜啊什么的，也是有在做的。还有就是多吃水果，睡眠也要充足，别的么我就没有太多禁忌了。

叶塞妮亚：其实我觉得女生的美有两种，外在和内在，我想我已经没有外在了，只好做内在的那种了。其实皮肤很大程度上是天生的，靠保养估计不会有太大效果，而且面由心生，心里总是愉快的脸上也会漂亮的。

苏林：如果喜欢游戏的话，大概就不会想到了。记得很多人说，玩游戏的女玩家很多都很男性化，我觉得这个大概也是原因。

问：你认为你可以在游戏里挥霍的时间有多少，你可以一直这样为游戏疯狂到几岁？

Lois：事实上，我对一个游戏的热衷程度已经到了感情的维系这一步了。就好象一对夫妻，若干年后，对于彼此，可能只是一种习惯与维系，无了激情可言。所以，到最后，可能只是习惯性的上线吧，时间会越来越短的。对，那就是一种习惯，有感情的投入，所以也不能说断了就断了。

月光：在游戏里挥霍的时间没有算过，差不多一天四小时。至于玩到多大年龄，要看心境。我妈50了，还被我带着玩呢。

叶塞妮亚：疯狂是一辈子的事，但在游戏里面疯狂只是这个年龄段的事吧。因为想去疯狂，就找了游戏这个借口，就像小时候想出去疯，就会满山地跑。人的一生都是在疯狂中渡过的，但每个阶段利用的方式不一样，如果一生中没有过疯狂，生命是不是会像一口枯井呢？

苏林：这个问题很难回答，说实话我也不想去考虑这个问题。说疯狂，应该不至于，至少我自己这么想。

danny：其实已经没怎么玩了，RO玩得也少了，否则我现在也不会有时间接受采访。

问：你会玩到什么年龄呢？有家庭之后，还是一辈子，或者其它？

Lois：当然不可能是一辈子，任何事物都有落幕的那一天，包括我所投入的感情。对我来说，或许当我写不动东西的那一天，我就不会再玩游戏了。

月光：这个，我不能很确定的回答，将来的事情，说不好。我想如果工作、家务都兼顾的情况下，我是不会放弃好游戏的。这算是一种兴趣爱好吧。不过无论怎样，家庭永远是最重要的，这点是勿庸置疑的。

叶塞妮亚：我觉得做人不用这么理智吧，许多事情不是想得到就可以得到的，只要它给我的生活增加乐趣，我就没有理由拒绝它嘛，我现在就有家庭呀，我和老公都爱玩，将来也许我还会和孩子一起玩。

苏林：觉得按我自己的性格应该不会放弃，至少目前为止我不打算停止。

danny：游戏只是一个特定年龄阶段的消遣方式，我不会玩得太久。

每个人对待生活的态度都不同，我选择游戏，我快乐。这也许就是这些女孩们所要表达的游戏态度吧。游戏不是生活的全部，她们尽管投入过，疯狂过，却也懂得现实生活的重要。本来设计这些问题，是想找找看有没有彻底被游戏俘虏而玩得比男生还要疯狂的女玩家，结果却发现，这些女孩虽然接触游戏的时间都不短，却都没有将游戏视为生活的全部，无论她们在游戏中获得了什么，她们对生活的态度都是一致的清醒。穿插在游戏与生活之中的她们，想要获得的只是简单的快乐。

主题B：我是人妖我怕谁

问：你在游戏里扮男生么？对游戏里扮演的角色性别有没有很强烈的想法，身为女性是否就一定要扮演女性角色呢？

Lois：扮过，而且非常成功。那时，我和我以前的男朋友刚刚建立行会。我们有许多朋友，所以不担心行会无人。但是，由于我们两个都是上班族，所以练级的时间都不多。作为一个行会的老大，级别是相当重要的，于是我们商量了一下后，决定同练一个号。那时，我们工作时间有些区别，就分开时间段练他的号了。我也特意地去扮过男生，那是一次行会战，他不在线。一方面他的号级别比我高很多，另一方面，如果别人知道那个号是个女孩子的话，威信就会大大降低。对于领导行会战来说，是很不利的。虽然是有意无意的，不过那个号我也一起去练的，也有感情，而且用起来很有豪气，我很喜欢让自己扮演这样的角色。不过我的实际感觉是，这样做有好处也有坏处，好处就是，省掉了些麻烦，可以避免一些无聊的男玩家。坏处就是，真的遇到什么事时，委屈也只能自己吞下去。一般来说，我会选择符合自己性别的角色，因为这样比较真实，也不做作。

月光：这个问题问的很巧，因为之前我从来都是以女生身份出现的，只有最近的这次例外。我在吞食里，是男生。理由很简单，因为我男朋友先玩的，他练了个女生，所以我就配合的练了个男生。其实玩游戏，还是做女生好。GG们在游戏里都很绅士风度。我之前玩游戏，好多不认识的GG都会主动请缨。我自己也是偏好帮女生，总有种根深蒂固的想法，认为男生玩游戏应该自己闯。所以第一次扮男生还很不习惯呢，都没人搭理。我觉得扮男扮女都无所谓，游戏毕竟是游戏呀，又不是真的去变性。不过是已经习惯了选女生了。但有很多男生扮成女生来索取装备什么的，我就觉得很没水准。如果纯粹是好玩，

换个性别也没什么不好。

叶蓁妮亚：我不会，为什么要做男生呢，我喜欢做女生，被人追，被人哄，知道他的话是假的也喜欢听。其实我说过我活得真实，我喜欢做女生的感觉。不过，在现实中不可以选择自己的性别，玩游戏应该可以吧，玩不就是为了高兴么，所以我有时候也会跟朋友开开玩笑，假装男生去调戏别的女生。

苏林：我想不是我想扮的问题，而是大部分游戏都是以男生为主角的。但是如果有选择的话，我会选择女生。

danny：从来不扮，强烈鄙视扮人妖的人。

问：现在网络游戏里人妖很多，你怎么看这个现象？

Lois：很正常，玩家有权利依各人喜好来选择游戏中的角色性别。至于那些痛心疾首的男玩家，我觉得其实只要自己心态放正，不要一昧的想在游戏中追求什么爱情，什么伴侣，那么，何来这些个感情受骗之说！

月光：有些男生扮成女生就是为了要到好的装备，这种通常都是小号，主号是个男的。用女性的小号在游戏里傍个大款，男性的主号就不用愁了。这种人很没水准。当然也有很多纯粹是好玩的，我觉得也没什么。游戏么，就是要一种和现实不一样的感觉，不然还游戏什么？

叶蓁妮亚：我无所谓，反正我只和我喜欢的人做朋友，我不在意他是男生还是女生，这方面男生在意多一些，女生体会不多，反正也没有人骗我的装备和感情，我也不骗别人的。在一起只是觉得大家有共同语言，男人妖不会和我打交道，女人妖和我打交道我也不理他，我只和男生做朋友，女生嘛，除非她是哪个男生的好朋友。

苏林：女生扮演男生我可以理解，但是男生扮演女生我就不可以理解了，感觉上人妖应该就是指那部分男扮女装骗人的玩家。其实我很了解大部分扮演女生的男玩家的心态，他们大都认为做女生可以有很多的好处，然后会利用这个身份在游戏中得到很多好处，也确实在网络游戏中女性身份可以有很多好处，也更加容易得到帮助，但是利用别人的好心来行骗这种事令我不齿。或许是我看见过很多男玩家用这个手段骗人，所以才会有偏见吧。

danny：扮演可以，骗人恶劣。其实有些不应该说人妖！只有用来骗人的才是人妖，其它都是正常的。

问：你扮男生的时候，有没有被别人识破身份？讲述一个让你记忆犹新的故事。

Lois：有过，那是我现在游戏中的丈夫，他叫龙武（神族）。当时没有任何人识破我，连同在上海的几个一起创会的元老院成员都没有识破我。可是他，却仅凭着我的几句话，认出了我。我记得是有一次，我们在行会聊天中开玩笑。我和他们几个在说打桌球的事，因为我当时的男朋友，桌球打得相当好，所以我就说：什么时候有空，我们可以出来比划比划。龙武这时却突然冒出了一句话：我怕你够不着桌子。哈哈哈哈……现在想起来还觉得好笑呢。

月光：没有被人识破过。说实在的，女生扮演男生比较少。其实在游戏里做女生是很有优越感的，没必要舍西瓜捡芝麻呀。男生扮女生被识破倒是很多，如果贪得无厌的要装备什么的，就会遭人怀疑。让我记忆犹新的是，有一回，我男朋友不在，我一个人在城里打包子的地方賠晃，突然有人密我，问我能不能带她。我一看ID，再在屏幕上扫了一眼，看见是个漂亮MM。我觉得我本身等级也不高，而且，我当时正等男朋友呢。然后就打字回她，我打的是：我在等男朋友，刚要发，一想不对，自己现在是个男的，然后马上改口：我在等人，当时竟然惊出几滴汗。事后想想，其实，就算发出去了，我再改口，她大概也不会怀疑什么。

叶蓁妮亚：从没扮过男生，但是却有很多值得回忆的故事。我打游戏印象特别深的是我在《传奇》里面的一个叫"阿杰518"的人，认识他是因为他弟弟用他的号在玩时和我组过队，这样就认识了。我们也不常在一起打，他是个喜欢单独行动的人。有一次我们组着去打尸王，在门口边等边聊天，那个时候我正好可以拿银蛇了，我就说我好想要一把，可我没有钱。我也没有想到要他送我，可是他就提出送我，那时候银蛇大概要个一两百万吧，我当时特别开心还许诺一定会把钱还给他，分期付款。谁知道当我把钱抱来的时候他说是开玩笑的，我当时特别认真，心一下次就降到了冰点，我转身就跑了，头也不回，一边跑一边哭，伤心死了。而且我在电脑面前真的就哭了，现在想起来也没有什么，可是当时真的就这么投入，后来他也没有送我，我也有了银蛇，我也原谅了他。等我要去打《传奇3》的那天和他辞行，我用小号约他在新人村相见，他从盟重跑来，喘着气，流着一头汗，样子特别可爱。我想给他擦汗，他说等一会，说完转身就跑了。一会回来拉着我的手就跑，到了村外的树林里，他到处地找，又急了一头汗。我问，怎么了？他一脸的沮丧大声地叫着，我的心呢?! 我说，什么心呀？他说，你等等。然后就在林子的草地上扔下一小堆一小堆的钱，刚扔下一堆就跑来了一个人踩了上去，他愤怒极了追上去就砍，我和他一起打跑了那个人。我拉住他不让他去追，我说，没有时间了就好好说会话吧。他脸上的愤怒一下子就变柔了，他说我刚刚摆了一个心，好漂亮的，要给你惊喜的，可是让那个人捡了，现在怎么也摆不好了，边说边执着地摆着。我很感动，我说，这个也漂亮，真的，金光闪闪，我喜欢，特别喜欢！我又真的被不争气的眼泪出卖了。你也许觉得夸张，也许觉得可笑，可我觉得真的很难忘。

问：当别人发现你是女生的时候，他们的反应，和之后对你的态度、行为是怎么样的？

Lois：惊讶吧！因为我在游戏中的种种举动，会让人忽略我的性别。不是说会怀疑我是人妖，而是他们根本不敢去猜测我的性别。因为我很早就是个行会的老大了，我觉得他们还是很尊重我的。也有比较过分的人，不过他们拿我没办法，嘿嘿。不过，知道我是女生后，的确有很多人来追求我。

> 曾经很认同的一个观点是，女人与男人的区别就在于，看问题的角度和思考的方式的不同。然而在网络中，特别是网络游戏中，女人与男人的区别变得模糊，"人妖"这个中性词组，成为了网络里的常用语。没有人在意你是男是女，甚至没有人在意你说的话是真是假。这些网游中的真MM，相信也都遇到过被人怀疑是人妖的经历。但是面对性别错乱的尴尬，她们给出了她们对待这个问题的最真实，甚至比男性更宽容的想法——只要是无害的就可以。



主题C：游戏男人

问：到目前为止，你在游戏里有几个"老公"？

Lois：4个，包括我的前任男朋友。第一个，是我刚玩《传奇》时，以为有老公是应该的，于是就自然而然的有了第一个老公，但没举行过任何虚拟的婚礼。他玩了没多久后，就不玩了，于是，婚姻夭折。第二个，可以说是正式教会我《传奇》这个游戏的人了。他是个行会的老大，也是他教会我如何当个老大的。嗯，也是他，让我知道了，原来，我也是个会网恋的人。第三个，是我的前任男朋友。第四个，就是龙武，他对我很好，好得简直不能用言语来表达了，我曾经为他写过一篇文章呢。我们感情也很久了，他也是至今为止一直在我身边的一个，所以，他是我在游戏中最后一个丈夫，不会再有了。

月光：前后大概3个吧。第一个是在RO里面，一个据说是在长春的男孩子。后来他因为一些私人原因不想玩了，之后没多久，RO收费了，我同时也被盗号了，就不玩了。第二个是在《宠物王》里，一个上海的男孩子，后来觉得宠物王不好玩，就不玩了。第三个是在一个仙境私服里面，后来也不想玩了，我的私服帐号，现在我妈在玩。在吞食里的这个是"老婆"，因为他是我现实的男朋友。

叶蓁妮亚：只有一个，一个小孩子，读书的，因为我和一个朋友打赌，说我一定要快点把自己嫁出去，他又不肯娶我，我就只好给这个小孩子做了教主夫人，不过和他没有打多久我就转区了。

苏林：没有，因为在游戏中我喜欢扮演比较独立的角色。

danny：10几个吧，印象最深的是魔力的一个，是灾区雪山的时候认识的，对我很好，还帮我赚钱，养我，是我唯一一个现在保持联系的网游朋友。RO的是在聊天的时候，无聊得默认他叫我"老婆"了。反正是玩，无所谓。

问：你对身为女性有没有自律的认识，比如，你觉得如果有个陌生的男玩家送你东西，你会欣然接受么？

Lois：除了我在游戏中的老公送我的东西之外，我几乎没有接受过任何这种所谓的礼物，即便是和最后那个老公结婚时，我送他的礼物都是当时折合人民币能卖到几百元的装备。况且，在游戏中我并不缺钱，因为我自己也会赚钱。

月光：我想有陌生的男玩家送我东西，我会接受。通常这些都是没有恶意的，充其量只是他们本身有些多出来的道具装备，一来不值太多钱，二来仓库放不下，就拿出来送咯。我在仙境私服的时候，也经常坐在中央门口送东西的。至于自律，我想每个人都有自己的界限，我在游戏里，不骗人，不坑人，尽量不与游戏里的人有超出游戏的接触，这就是我的自律了。

叶蓁妮亚：其实我没有过这种经历，我和网友只是保持君子之交，我也没有和网友见过面，并不是因为我认为和网友见面有什么不好，我想这是个人交友习惯和处事的作风不同吧，每个人都有自己选择的自由，只是我不喜欢这种方式。

苏林：陌生的肯定不会，人品不好的即使很熟悉也不会。基本上我不赞成接受不认识人的东西。

danny：可能那个也是女的，一般不会拒绝，不过我会很小心的。

问：你有没想过在游戏里靠很多"老公"来养活你？

Lois：有这个必要吗？无论是在现实生活中，还是在网络游戏中，我都不是这种人。

月光：没有，虽然是游戏，不过我还是尊重一夫一妻制（笑），不过我从来没想过靠老公来养活倒是真的。游戏么，关键是自己去玩、去闯。如果事事都靠老公，那还玩什么游戏？而且我根本都拉不下脸来求人家给装备什么的。虽然游戏里是老公，不过毕竟现实是陌生人。

叶蓁妮亚：想过，当然想过，我说过我是个虚荣的女人嘛，一辈子都想找个有钱人，但碰到了又觉得没有感觉，游戏里面总想找个有钱人，但和现实中一样，商人重利轻离别，像我这样的小女人受不了。

苏林：养游戏中的人物我有想过，不过因为网络上朋友更多，所以没有这个念头了。

danny：没，我靠自己，即使再穷。

问：对游戏里的那些追求你的男玩家，你通常会抱着何种态度？

Lois：他们是和我一样的玩家，我把他们都放到同一个位置，为什么不呢？客观一点看，大家并没什么大的区别。

月光：对我来说，游戏里的或男或女，其实大家都是一样，都坐在电脑前玩游戏而已。关系好一点的，大家可以一起聊天、练级，甚至分享心事，应该算是朋友吧，属于某个特殊空间的朋友。

叶蓁妮亚：人与人交往有很多种方式，这也许是一种吧，两个素不相识的人，为了一个爱好和目的在一起努力，因为没有利益冲突，友谊就纯净得多。

苏林：他们对于我来说，应该大部分是伙伴，我觉得网络上即使不是他们真实的性格，但是我还愿意把他们当朋友，就算我不喜欢某个人，会故意耍弄他，但是也不会太过分，毕竟他们是人而不是没有感情的NPC。

danny：我想他们其实也应该用了感情的吧，他们对我来说，就是玩伴吧，老公就是固定的玩伴了呗。

问：和那些"老公"的关系一般能维持多久？可以发展到什么程度？

Lois：维持到一段感情结束，发展到必须步入生活。

月光：玩多久游戏就维持多久友谊。我说了，我们是属于特殊空间的朋友，一旦一方脱离了那个空间，友谊也就中断了。最多发展到手机短消息，这已经算是我的极限了。我不主张把游戏中的朋友带到现实中，因为害怕破坏美好的印象吧。

叶蓁妮亚：浅尝辄止，毕竟我不喜欢将这种虚拟的感情带入生活。

苏林：我在游戏里从不恋爱，游戏对我只是消遣，而不是我应该真的把现实带去的地方，因为这样伤人也伤自己。

danny：没什么发展，就一起玩玩而已。

特别企划 FEATURES

■问：你试过在游戏里结婚么？这些经历是否曾让你感受到一些真实爱情的存在？

Lois：即使是在游戏中，我还是会对自己以及他人的感情负责的。而结婚只是一种形式。

月光：当然，不结婚哪里来的老公。不过正式的婚礼好像就是在《宠物王》有过，还是集体婚礼，觉得很热闹，很新鲜，还有点无聊。那次结婚的时候人太多了，80%的时间主持人是在维持秩序，我们一对站在台上看主持人维持秩序。后来还没明白过来好像就结完了。有三对新人同时结婚，很热闹，不过这类游戏性质的婚礼，说什么爱情的存在，我觉得是没可能，爱情只存在于现实中，游戏就是游戏。我从来都不会刻意去了解一个游戏中认识的朋友，因为，我把游戏跟现实分的很开。连了解都没有，可想而知，更谈不上爱情了。

叶塞妮亚：爱情一旦和婚姻扯在一起就让人觉得俗不可耐，真实的爱情会因为婚姻而毁灭，所以虚拟的婚姻更不牢靠。

苏林：我只参加过婚礼，不过不是自己结婚，我是当主婚人啊。别人开心我也觉得开心。但是我不喜欢听他们抱怨彼此，或者说是不想见到白雪公主和王子婚后的“悲惨”生活吧！因为童话里的王子和公主，最后总是“幸福地生活在一起”的！我相信网络有爱情存在，但是我自己不会尝试。

danny：(问题越来越深，可能是她无法承受，之后没有再回复我的继续提问。)

■问：到现在和有多少个游戏里的“老公”见过面，后续的发展如何？这给了你什么样的生活体验？

Lois：除了前任男友，一个也没见过。对于未知的生活，没有体验之谈。

月光：一个都没见过，很多时候，我觉得结婚之类算是对对方的一种安慰吧，不过我不会和他们见面的。我在游戏里结婚通常都是对方追我的，在游戏里追求女孩子的男生，大都是现实中比较空虚寂寞的人吧。其实我们玩游戏不就是为了大家开心吗？对方对你很好，不断付出，不管你出多少难题他都一一解开。那么，你还在坚持什么呢？反正只是游戏，给对方一个安慰又有何不可？不过，我有男朋友后，就没有在游戏里找老公了，而且有老公的游戏也都不玩了，算是对他忠诚吧，虽然他从来都没有过问过。

叶塞妮亚：我没有和网上的任何朋友见过面，也没有想过发展。游戏只是我生活中的一个调味品，像咖啡、电影一样，没有特别的地位，我也没有想过把它放在什么重要位置。

这个主题，算是出于满足游戏GG们的某些好奇心而提出的吧，可是现实却往往与GG们的幻想有很大的出入。女人丰富细腻的情感可以交给朋友交给现实中的爱人，却往往难以交托在网络中，也许是因为网络的不真实感造成的吧。看过上面的回答，不知道那些还沉浸在某些爱情幻想中的男玩家们，作何感想呢？

主题D：我个性，我存在

■问：你认为你玩游戏有另类，或个性之处么？

Lois：这个，很难说了，什么叫另类呢，什么又叫个性呢？我觉得我除了自认自己算是个较成功的老大外，没什么和别人不同的地方。不过或许这并不能算什么个性，女老大现在越来越多了，只要你有号角，有100万游戏币就是女老大了。关键在于，你是否真的令别人心悦诚服。我不介意做不做老大。

月光：个性，好像没有吧，不知道没有个性算不算是种个性。游戏里的东西，我都看的很淡，金钱、地位、装备都没有很强烈的愿望。还有就是，我尽量给予游戏中的朋友限于游戏的信任。反正，每次玩游戏都想好最坏的打算就是不玩这个游戏了，换个玩。所以，基本没什么废寝忘食的事情。我觉得，要说特点，还是我把游戏和现实划分的很清楚吧。这点我自己很欣慰。特别之处呢，我的这种游戏与现实隔绝的个性是不需要特别显示的吧。基本上，对于问我要QQ号码的人，我都会出个难题给他们，大多数人都会知难而退。最有意思的是有一次，在RO中，一个男孩要我的QQ号码，我说可以，不过要过关才行，他问我什么关。我说，这样，我现在随机飞一下，然后你来找我，找到的话，我就给你我的QQ号码，不过你只有一分钟。他同意了。当时我在艾而帕兰，我觉得一分钟找个人也不是很容易的事情，没想到我竟然在不到30秒的时间被他找到了……然后就只好给了他QQ号。至今没有想通怎么会被他找到，才30秒啊……

叶塞妮亚：我玩游戏只是想表现自己在现实生活中不能表现又想表现的一面，没有想过是不是个性，游戏就是游戏嘛，是生活中的一部分，不是主要。

苏林：有吧。基本上特别喜欢玩单机游戏的人都很内向，我同学就常说我病了，但是如果拿台电脑放我面前，就算我得重病都会起来。

■问：因为游戏，你做过什么让你自己都感到吃惊的事？

Lois：那好象也就是一次连续上网23小时的事了。因为PK，一直脱不了身。或者，就是曾经一度，太沉迷于这个游戏了，从而很少在现实中与别人沟通吧。

月光：好像没有，我本来EQ（情商）就不低。更何况，游戏被我定义得死死的，它基本没有机会越轨。

叶塞妮亚：就是打了几个通宵，天天想着升级，上了一阵瘾。

苏林：基本上我算是一个比较懂得控制自己的人，疯狂的回忆？那倒没有。或许是自己觉得不疯狂，但是却吓唬到别人。印象深刻的，是在刚进大学，我负责接待我们这批的新生，结果听到有人在谈论“星际”，说得很大声，但是连神族的兵种名字都说错了，结果我一时忍不住和他理论起来……由于接新生的地方很忙，但是我又义愤填膺地顾不上，旁边的老师批评我都没有理睬，甚至还对老师大叫。让旁边的同学很诧异。结果最后还发现，那个和我理论的人居然是老师……

■问：你会为游戏放弃什么？你会因为什么而放弃游戏？

Lois：我不打算为游戏放弃什么，如果一定要付出，那就是投入在游戏上的金钱和时间了。也没有想过什么一定要因为什么而去放弃游戏，对于我来说，这只是一种娱乐，和看书、电影、玩乐是一样的。怎么就没人问过我会因为什么而不去看书呢？

月光：为游戏，顶多放弃一点点休息时间。我想要我放弃游戏的话，最大可能是家庭，其次是工作。

叶塞妮亚：如果要放弃游戏，那应该是找到比游戏更吸引我的事，但我现在也想不出来会有什么事可以比游戏更吸引我。

苏林：我不会为游戏放弃任何东西，因为至少我还能分清楚什么比较重要，除非我做游戏这个行业。我会因为很多东西放弃游戏，但是我所说放弃并不是完全放弃，而是有选择性的。

■问：多年以后，你会以怎样的心态教育你的孩子正确地对待游戏呢？

Lois：可以喜欢，不要沉迷。（补问：如果你玩游戏在兴头上……你的孩子需要你去换尿片，怎么办？）那就去换尿片咯。毕竟，一个关掉屏幕就可以看不到，另一个却可能要我洗上老半天的床单呢。

月光：培养到跟我对待游戏一样的态度就好了，可以喜欢，但不能沉迷。其实任何东西都是一样，一旦沉迷，你就被它驾驭了。但是我们是人类，这么优秀的生物，应该处于驾驭的地位，而不是被驾驭

叶塞妮亚：我想我得先教他怎么生活，有个正确的生活观，有自己的生活目标。游戏只是生活中的一个插曲或是工具，不是生活的主旋律，游戏和吃饭生活一样，只是一种需要，为实现自己的目标服务，如果有一天游戏阻碍了他追求生活的目标，就是想逆潮流而行，那游戏也将被历史的车轮无情辗过。

苏林：《明星志愿2》里的两句话最能代表我的想法，“我自己都还是个小孩子”“我们好好地享受二人世界”。

特别篇

姓名：唯佳
网名：唯唯
年龄：20
职业：目前会计，考律师中
学历：大专在读本科
工作时间：3个月
目前在玩的游戏：RO
游戏年龄：4年
每天花在游戏上的时间：每天上线3-4小时，工作前18小时疯狂玩

沉溺 在虚幻中的灵魂

个人经历：这是一个很极端的女孩，在她的生活中大部分时间都交给了游戏。在游戏里，她永远都是一个强者，她用自己的时间和青春在游戏里寻找着让自己能够获得尊重、敬仰和自信的归途。用她的话说，现实的她一切都是阴暗的，只有在游戏中，才可以让她获得信心。有很多人以为生活在富裕的家庭里是一种幸福，但是对她来说，某大公司合法继承人的光环反而使她无法介入正常人的生活，于是她选择了矛盾相反的人生态度，从她身上可以清楚地感觉到逃避现实的无奈和默默承受的痛苦。过多不愉快的回忆，让她在20岁的时候就已经脱离了一个应该是正常的大学生的生活，她拥有着富人们才有的特权，但是却没有信心和自由。或许是自闭，或许是在虚幻中才能放开，网络游戏给了她一片天地，却也给了她另一个梦魇。

采访到唯佳，很偶然，偶然到我在采访她时，已经忘了是怎么样联系到她的。那天的采访，一如往常地开始，模式的问题，模式的问法，然而得到的却是让我心头一颤的回答。于是，当我完全投入这个采访，去体味这个女孩所说的每一句话时，我渐渐地发现了从她身上发出的异于常人的特质，而她的那些特质，几乎全部交给了游戏。因为她的特殊，让我不得不将她独立在众多的游戏MM之外，来讲述她的故事。或许从游戏的角度来说，她仍然是一个普通的玩家，她从游戏里获取着自己所认为的最大的快乐和幸福，但是她的生活却开始让她将游戏作为自己逃避现实的工具。

采访仍然是四个主题，但是结束后，除了面对她那充满矛盾，甚至语无伦次的答卷，我脑袋里一直布满了这个疑问，到底是什么使她如此沉浸在她自己的世界之中。

飞：是什么让你开始接触游戏？

唯：我接触游戏是因为背叛，朋友的背叛，我一直很爱护我的朋友，而她在我面前只是为了抢夺我的男人。所以我成全了，自己带着伤口离开了现实，逃到了网络。开始只是上BBS写些漫画的小说和诗，后来上了《魔力宝贝》发现自己说话吸引了很多男人，我贪婪的找着老公，周旋在不同类型的男孩子之间，他们暧昧的爱意让我很恶心也觉得很可笑，那时候我迷恋上了网络，支持我自尊重新建立的，是网络里的男人，其实，我自己都能感觉到，我很病态……

飞：每天没日没夜玩游戏，有没有过女生要保养自己，不能玩得太累的想法？

唯：保养完全没想过哦，只觉得精神上满足了就好。

飞：那你不怕自己因为玩游戏而失去色泽，不再光彩照人，不再魅力四射么？

唯：我的文字能让我魅力四射这个就是网络的魅力，网络游戏和QQ不一样，QQ上交朋友很多都是有目的的，说的最多的就是相貌和YY。网络游戏心的交流比较多，我是BOX（一个网游BBS）的RO区人气女王，我的文字能让男人爱上我就行，再加上我不难看，我对自己还是有些自信的。

飞：那么，网络和游戏就是你的全部么？你没有其它的娱乐方式了么？

唯：其他的就是写文发表，我害怕回到现实，但我也必须面对现实的到来。

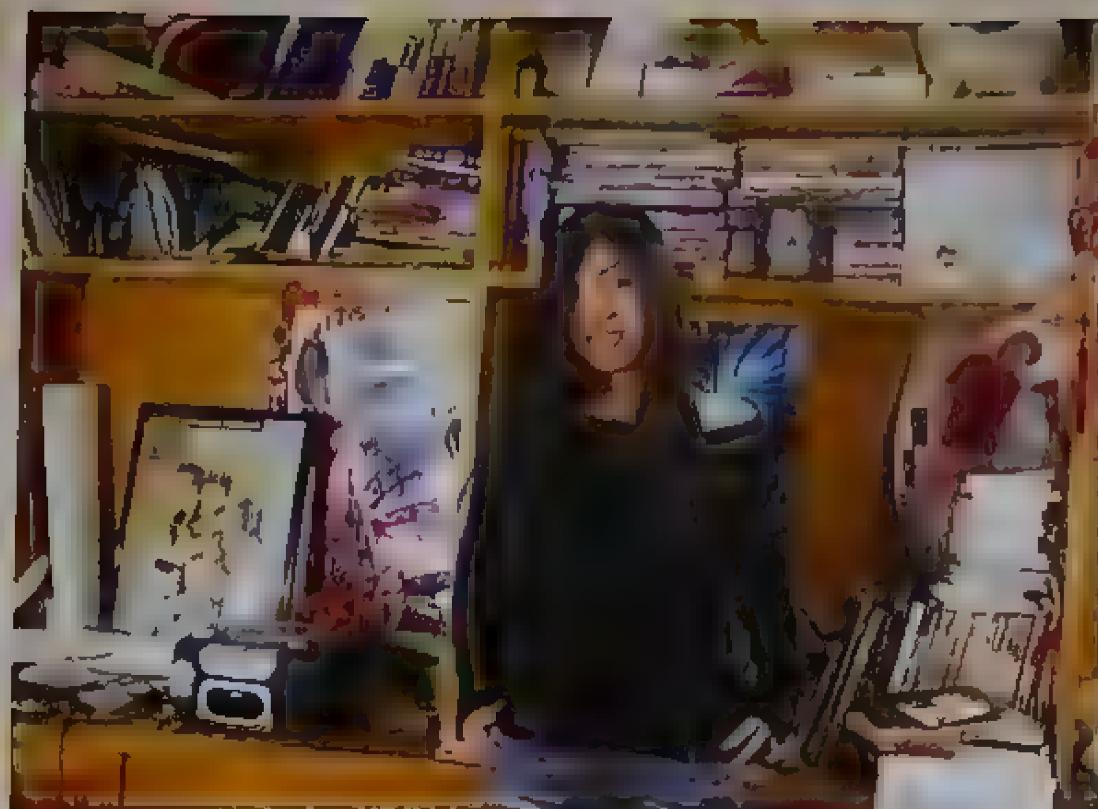
飞：虽然害怕现实，但是将宝贵青春的大部分时间都放在游戏上值得么？

唯：值得！女人为了爱情做很多事情别人会说值，而女人为了游戏牺牲很多事情就会被说傻，我不理解，我觉得我可以得到的东西都来自网络，我追求精神上的享受，我迷恋游戏哪怕牺牲青春，因为青春会老去，男人会跑掉，不变的只有自己的空间，我的网络。有人对我说过这世界是一个不曾破裂的球体，只是我的眼睛紧闭从不知道我就在一切的中心。现实里我很失败，虽然按照正常人来说我的一切已经是最好的，好的工作，好的未来，好的家庭，可是我一直生活在18岁被伤害的那年。我的青春停留在了朋友的背叛上，现实和青春如同花瓣落在暗色水上，激起悠远清脆的回声，可是我失去好奇，看不见什么也听不到什么，我害怕去听，害怕去看。

飞：那么按照你现在的想法，你认为你可以在游戏里挥霍的时间有多少，你可以一直这样为游戏疯狂到何时？

唯：如果可能，玩一辈子也可以。我工作就是为了游戏，我目前在努力的学习生意之道，只为了有更多的钱来玩游戏。网络游戏里没有我得不到的，我曾经失去的就要10倍拿回来，这就是为什么我每玩一个游戏每个人都知道我的原因。我不知道我什么时候能好起来能真的接受现实，也不知道如何面对现实。我真的希望我成为事业狂和游戏狂兼并的人，一辈子。

飞：青春之于游戏，游戏之于青春，在这两者之间，你如何取舍，如何



来将它们融入在你的生活中，它们平衡么？还是你自己要只选其一。
唯：游戏和现实我选择游戏，现实只为了我父母存在，游戏是为了我存在，我将把现实的努力给我自己给游戏，给仅爱着我的父母。

飞：那么你家里人怎么看这件事呢，他们是否了解你的心情，是否反对你玩游戏？
唯：根本不管，连每天什么时候上班去，什么时候回家都没过问，我爱玩什么都是我自己的事。

飞：你觉得这样的生活会有停止的可能么？我是指回到正常的生活中。
唯：回不去，我想过脱离，删了无数次 ID，可是我在现实中没朋友，没和普通人说话的勇气，我很病态，我可以做出很多另类的事情，裸体写真我都去拍，可是我却没有和认识人说话的勇气，我有自闭的倾向，所以我无法容入到社会中去。

飞：以你的行为习惯，你是否在意别人对你的看法？
唯：非常在意，因为我所做的一切都是为了自己的自尊，所以我所谓的自尊不允许我在网络里别人对我的看法是负面的。

飞：那么，到目前为止，有人对你产生过负面的看法么？
唯：很多吧，因为无论是在 RO 里还是 BBS 里我的性格都太强烈，出现强烈另类的性格或许是为了引起别人的注意，但是注定吸引一些人的时候也同时受到很多人的排挤。另外我喜欢的人也不喜欢我的性格，不过都是过去的事情了。

飞：你在游戏里扮男生么？
唯：我有 MM 的 ID，也有 GG（哥哥，网络上男孩的简称）的 ID，不过我更喜欢 GG 的 ID。

飞：为什么会喜欢让自己成为男生多一些，是不是之前你说的渴望在游戏里占有很多事物，其实也是以男性 ID 实现的？
唯：RO 里我最喜欢扮男牧师，可以保护女孩子，也很帅呢，我的男 ID 叫拽拽小男佣。以前玩游戏听别人说 MM 只会找 GG 要钱和装备，所以我就做男人什么东西靠自己，而不是靠 MM 这个词来达到。在游戏里得到的东西我都是靠几个男 ID 去打的，偶尔我还会想，ID 真听我话，我拥有了个听话的"男人"还是"男佣"呢？

飞：你对在游戏里扮演的角色性别有没有很强烈的想法，身为女性是否就一定要扮演女性角色呢？
唯：没这类想法，很多 MM 和我一样选择男人的 ID，因为讨厌被人说人妖。有时候你真的选择 MM 角色，反倒很多人问你是不是人妖。身为 MM 我想大家都比较有自己的思想，真的 MM 都很有自尊，就算选择了 MM 的角色也会和我一样，不会依赖女人的性别而去玩游戏吧，角色性别其次，这个无所谓，我是因为太爱男牧师的样子才选那个的……

飞：现在网络游戏里人妖很多，你怎么看这个现象？
唯：人妖嘛正常现象，只要不骗人的感情和装备就好。不然就强烈鄙视。另外说明哈，有 MM 爱上我，我都说我是 MM 哦，只是最近被一个 Girl 追的厉害，呕吐中。

飞：你扮男生的时候，有没有被别人识破身份？当发现你是女生的时候，他们的反应和之后对你的态度是怎样呢？
唯：我在论坛里，大家基本上都知道我是 MM，所以很离谱的故事就没有。以前在魔力里，我最好的几个兄弟知道我是 MM 后竟然打电话给我，还说爱上我了，当时很晕。我觉得那感觉和吞了苍蝇没区别，好兄弟咋成爱人了？怪不得有人云：男人和女人没有真的友谊，更别说我这个人妖的兄弟感情了。

飞：那么你怎么应对那些从兄弟变成追求者的人的呢？
唯：能闪就闪，从一个游戏闪到另一个游戏。（补问：逃过几个游戏了？）换了 3、4 个。

飞：难道没有令你感到很愿意接受的男生么，在游戏里？
唯：有个，魔力里的，我叫他云云，可是他找我是因为寂寞而不是喜欢我。其他的就没了，不想让自己犯同样的错误被同样的理由伤害，所以我控制自己的情绪来面对任何接近我的人，以很多方式去衡量每一个人接近我的理由。

飞：到目前为止，你在游戏里有几个"老公"？
唯：无数个，别鄙视我啊，我喜欢的不喜欢我，我不喜欢的乱来叫我老婆，我无奈。

飞：那为什么别人一叫你就认了呢？
唯：我没啊，只是别人认了啊。当很多人面前乱叫我，我都说不是了，但是我的朋友在啊，他们老是给我加乱子，说："啊，又是一个啊。"我都无奈了，解释了也没用。

飞：如果游戏里有个陌生的男玩家送你东西，你会欣然接受么？
唯：不，我从不接受。相反遇见很穷的朋友我会给装备别人，我送的东西上几千 RMB 了，魔力的宠，RO 的装备，我无所谓这些，RO 里的人都知道，包括我老公，我也从不拿他的任何东西，借钱我也还。

飞：你有没有想过在游戏里找多个"老公"来养活你？
唯：没，我不靠人养，这样我会鄙视自己。我需要的是满足感，而不是游戏里的性别自卑感，女人一样可以将游戏玩的很好，我会这样证明给所有人看。

飞：游戏里的那些男人，对你来说是抱着什么态度与他们交往的呢？
唯：我喜欢扮成男生，去 PK 骂人做很多别人认为 MM 不适合做的事情。游戏里的男性朋友每当抱怨 MM 少的时候，我偷笑着。这或许是我生活中内心所缺乏的一页，因此我总希望在游戏里去实现这无法达到的妄想，但也失去了很多渴望得到的感情，例如爱情。毕竟为了游戏脱离了现实，导致我如此依赖游戏，如果连精神上都是因为性别而依赖别人，那么……也许我会鄙视自己。如果生活中有位英俊的男生，捧着玫瑰跪在我面前，我会笑他：你很傻；如果 RO 中有位丑陋的男 ID，捧着玫瑰在我面前，我会笑他：你很可爱。我对男人的态度是……游戏的男人都很可爱。但是我无法将网络中的感情发展到现实里，也许是因为性格的关系，往往之后无法继续下去。以后我或许不会在网络里太看重爱情了吧，还是自己开心就好，一旦和网友建立了恋爱的关系，就很伤心了，做兄弟比做"老公"好。

飞：你的意思是，你还是愿意将网络中的爱情发展到现实的，这与你之前说的不愿意面对现实似乎有点冲突？
唯：就算发展到现实也不大可能吧，所以才这样侥幸的告诉自己我不爱他。为爱情的尝试也有过，但是很伤人，离开了。

飞：你试过在游戏里结婚么？有何感觉？
唯：结婚有过一次，不过那人有其他的老婆，结婚后他还陪他另个老婆练，我最后才知道。不过结婚时很幸福，因为那个男的对我说：每一个 MM 都是掉落凡间的天使，她们不会流泪，为了爱的人而落泪，变成了平凡的女生，所以我要珍惜天使，为了我，他放弃了整个天堂……但是真相是叫我寒了……鄙视再婚者。

飞：在你经历了朋友的背叛后，那一次结婚，是否让你再次感受到一些真实的爱情存在？
唯：很矛盾。希望自己能把持绝对的想法，对于游戏对于爱情都是如此，只是，自己做不到。

飞：你用什么样的方式显示你玩游戏的与众不同？说说你的疯狂，或是 BT 的回忆吧。
唯：为了我喜欢的职业删了无数的 ID 去反复的测试各个技能和结果，为了测试一个技能可以牺牲经验去 SOLO。我的 WS 有 11 个，每一个都是我精心配点，任何技能我都可以做出分析和配点。也写了很多经验文放在了 BOX 里。

飞：因为游戏，你做过什么让你自己都感到吃惊的事？
唯：惊讶的事情没有，但或许我生活的现状会叫人觉得非常惊讶，一切都是为游戏存在。

飞：你对游戏的感情，有一句话概括，你会怎么说？
唯：山盟海誓皆戏言。

"家游"封面的左下角总印着这么一句话：游戏有益身心，沉迷影响生活。唯佳在从 18 岁到现在的经历，正好印证了这句话的逻辑过程。

一次感情上的挫折，让唯佳陷入了自己臆造的心理阴之中影。优越的生活与特殊的家庭背景，使她人生最初的 18 年中没有经受过任何挫折，所以，那种在我们看来很平常的失恋，却给她造成了极大的打击。朋友的背叛，让她同时失去了人生中最重要的两种情感，这种突如其来的变故，使她无法面对现实，于是选择了逃避，而逃避的地方，就是网络游戏。或许是巧合吧，算一下时间，与唯佳经历这一次挫折的时候，正好是网络游戏开始逐步在国内普及的时候。

如果从当时的情况来看，网络游戏所提供的空间，让唯佳度过了最难过的一段时间，至少让她在 18 岁，刚刚步入成年人行列时，没有因为感情的失败而做出更让人惋惜的傻事。从这一个角度来说，游戏的确在那个时期对她很"有益"。

然而缺乏正确的引导，缺乏足够的心理素质，让唯佳在之后的几年时间里完全陷入了游戏的迷惘中。在她的身边，没有一个人可以述说，没有人可以帮助她走出网络游戏这虚幻的世界，没有人可以警醒她阻止她继续沉沦。所以，她让网游成了她世界的中心，让工作的目的仅仅是为了可以一直游戏，让自己的感情仅仅与父母有关……所有这些，让她已经快忘记自己应该是一个现实中的人，而不是众多游戏里的 ID。沉迷，或者说，习惯性地沉迷，让唯佳的生活已经面目全非。

游戏只是生活的一种调味品，正确地加料可以让生活变得醇美，无度的增加只会让最好的佐料也变成难以入口的东西。唯佳的故事，值得我们去思考。

希望所有看到这篇采访的人包括唯佳自己，都能以正确的心态来对待游戏，让游戏成为给你生活制造快乐和乐趣的最佳佐料，而不是逃避现实的精神枷锁。

结语：游戏，生活，心情

原来计划中的，这次采访是在 10 名 MM 中进行，她们来自不同的工作岗位，来自不同的网络游戏，来自不同的年龄阶段，然而最后成功采访的人却不多。让我感到最遗憾的是这其中少了两个游戏 MM，一个是整日通宵游戏，睡半天工作半天，为了游戏辞了原来的工作，去一家网吧做了网管的女孩；另一个是经常逃课玩 CS，愿意为 CS 放弃一切的女孩。

虽然有一些遗憾，但是这个从 9 月中就开始策划制作的专题采访终于结束了，看看效果，感觉还不错，让人欣慰。我很感谢接受采访的这些女孩，愿意把她们的故事与我们一起分享，把她们的心情讲述给我们听。我想，我尤其需要感谢 Lois，因为就在我采访她的前一天，她刚刚失恋，她是带着极为悲伤的心情，甚至滴着眼泪接受完了我的采访；因为，这次采访的很多问题勾起了她的痛处，但是她却在我采访结束后才告诉我这件事。

采访全部结束之后，在疲惫之余，我却因为她们给我的答卷而想了很多东西。从年龄上看，17-30 岁的跨度，其实代表了很大一部分玩家的年龄阶段。但是正是这 10 余年的年龄差距造就了不同的 MM 玩家们心里成熟程度的巨大反差。叶塞妮亚的回答中透出的那种成熟，以及月光的回答中体现的理智都是让人欣慰的，但是在 danny 的回答中却让我们为学生玩家群的不成熟的心理而担忧。为什么问题到了感情的真意上就无法进行下去？或许作为学生，太过草率地对待这游戏里的感情，已经让他们无法再坦然地付出或接受，什么是爱情，那婚礼应该有什么样的意义，她们不知道，仅仅是当成一种游戏在戏弄。

真与假、理智与冲动、现实与虚幻……在这正反两面的理解上的不同，就是今天大部分女性玩家所处的不同的游戏世界，和游戏生活。象唯佳那样的玩家，虽然少，但是却是那种将游戏当成逃避现实的港湾的代表。在采访中，我们谈论了很多绝对隐私的故事，包括谈到性和那次在游戏中被骗感情的经历，但是鉴于保护个人隐私的关系，不会将这些公开。采访之后，唯佳带我去 RO 里，去一个充满着她不愉快回忆的地方，述说着只有她还记得的故事。她熟练地操作着她所扮演的角色，在那空白的堤岸上施展着让她引以为傲的技能。她说，RO 的任何一个技能都是她经过公式演算配点的，那是她最自信的一面。但是，她还说，只有在那地方，才有她的空间，那音乐，那河水的潺潺声，是唯一能再敲击她的心灵的东西。

带着不同的心境进入游戏，每一个游戏 MM，或者说每一个游戏玩家都在游戏里打造着自己的虚拟生活。不过，或许以游戏的态度来看待它更加正常一些，毕竟它只是一个游戏，它会因为服务器的关闭而寿终正寝。只有这个现实世界，才是真正可以永远把握在我们自己手上的。不管每一个游戏 MM 的游戏世界是复杂的，还是单纯的，我们都希望，游戏带给她们的是娱乐性质的快乐，而非其它。

善待游戏，善待生活！■



当黑客袭来

谈VALVE源代码泄露事件

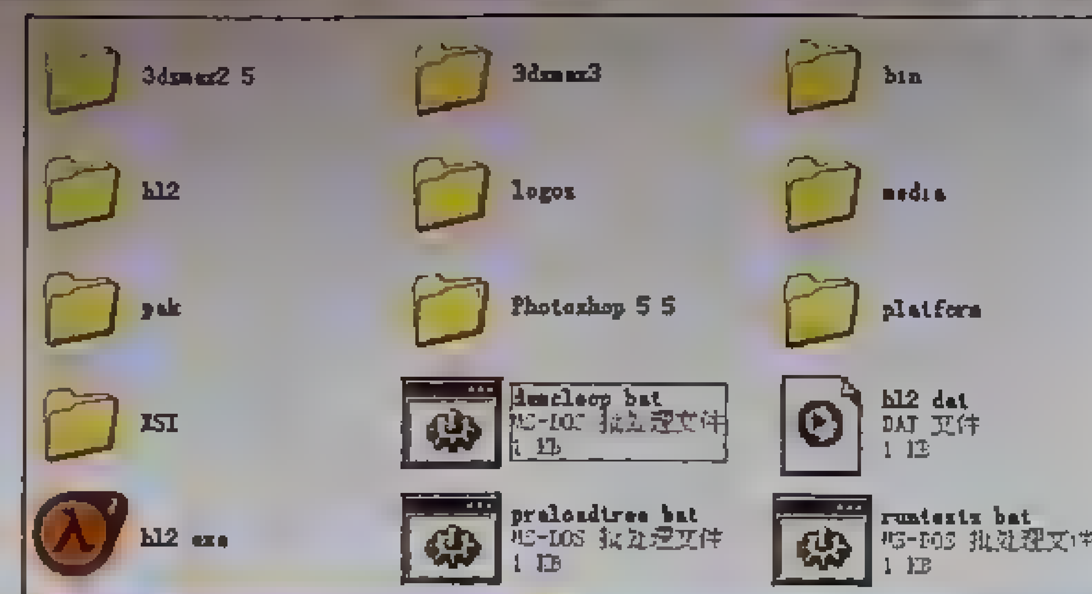
从E3 2003大展开始，VALVE正在开发中的《半条命Ⅱ》(Half-Life2，后文简称HL2)就成为了全世界玩家关注的焦点。游戏每公布一段动画，每发布一些截图都在业内掀起波澜。原本游戏定于9月底正式发售，但就在临近发售之时却爆出了惊人的消息——VALVE公司内部网络遭黑客攻击，HL2源代码被盗。一时之间VALVE陷入了无尽的噩梦，坏消息接连传来：HL2源代码在网上公布；入侵黑客指责VALVE的欺骗行为；HL2被迫延期，与ATI显卡捆绑销售方式调整

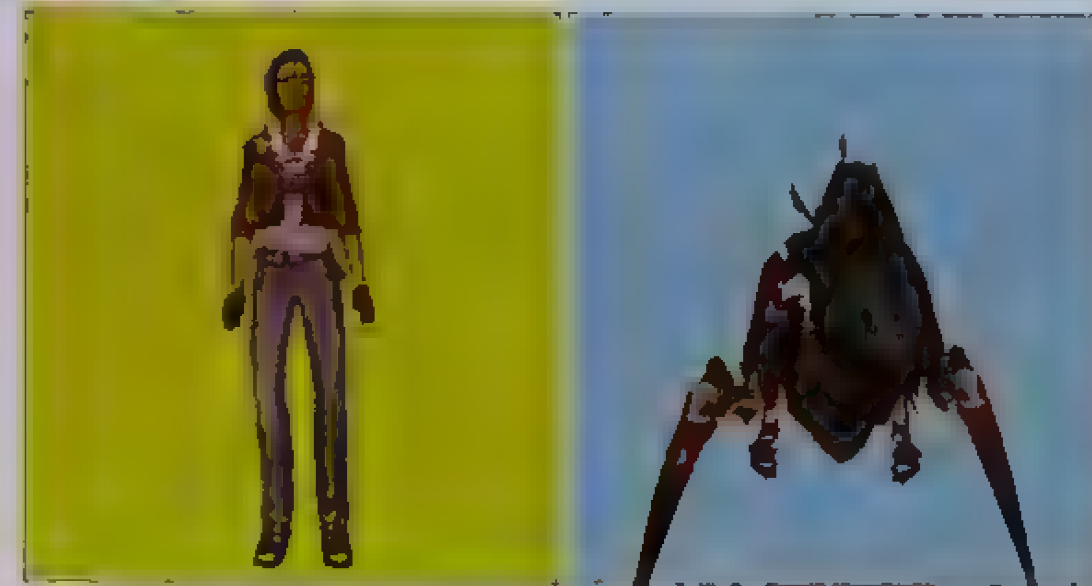
"半条命"的多事之秋

10月2日，VALVE副总裁Gabe Newell在论坛上公开表示：公司内部网络安全系统出现漏洞，从9月初开始一直有网络黑客不断入侵公司计算机，加上他们的疏忽把公司数据库连上网络，致使黑客有机可乘侵入数据库，大约在9月19日拷贝了HL2源代码树，这其中包含了游戏运行的程序核心、3D引擎、物理引擎、AI引擎等，并在网络上公开供人任意下载，这一行为使VALVE蒙受了巨大损失。

Gabe Newell的公开发言引起了全世界媒体的广泛关注。10月4日，Valve官方接受访问，谈到了一些关于HL2源代码泄露的具体细节。就在近几天内，Valve公司内部电脑继续发现了受到感染的迹象，为此Valve已经关闭了所有网络连接，以期将风险降低到最小，同时作出了检测感染机器的方案，使用连接浏览器来监测外部不明主机和公司内部网络的连接，避免在恢复网络之后再次遭到攻击。对于黑客的侵入方式，Valve公司并未找到确切的原因，仅仅是推测黑客利用微软Outlook软件的安全漏洞，使用了RemotelyAnywhere的改进版，Haxker Defender(一个进程，注册键和文件隐藏工具，该工具中包括一个文件系统驱动，使黑客在入侵电脑上隐藏一些东西)，键盘记录软件和其他一些支持他们传输文件的网络工具(Compressors、NetCat和FTP)等一系列软件，窥视Valve的网络来窃取密码和其他信息。后据官方宣称，有三分之一的游戏源代码失窃，制作人员将重新开始这部分代码的编写工作，而这就必将影响到游戏正式的发售时间。

面对源代码在网络空间中迅速传播，一筹莫展的Valve只能寄希望于有人对本次入侵事件负责，或者从某种渠道获得DoS攻击的黑客的IP地址。在另一方面，他们呼吁所有玩家，为了HL2能够继续推出，为了VALVE能够继续生存，请大家不要下载这些被偷的资料，并且踊跃检举提供非法下载的网络URL，VALVE会采取必要的法律方式与那些网站联系，要求他们去掉相关链接。为了避免类似入侵事件在其他游戏开发人员的工作中发生，Valve向一些游戏开发公司提供了所掌握的黑客攻击的详细信息和证据。对此事件，一些游戏开发公司的制作人也都深表同情和遗憾，并相信Valve有能力弥补这次攻击的损失，恢复正常的研发工作。同时所有的游戏制作人都强烈倡议游戏制作、发行公司以及社会各方面应尽最大努力，在各个渠道上保护制作者的知识产权。





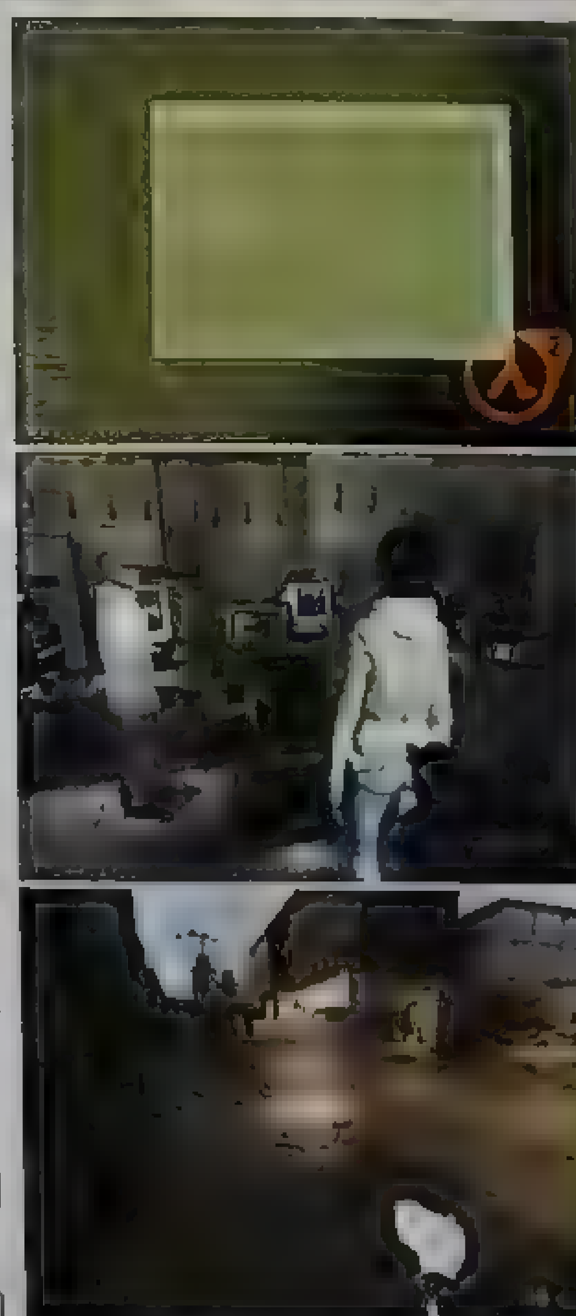
尽管在本次事件中，VALVE是因为自身的疏忽将最重要的公司数据库连上网络，而致使最终失窃，但由此暴露出来的网络安全问题却也是不容忽视的，微软程序上的漏洞更是难辞其咎。正如8月爆发的病毒事件使得全球数百万计算机当机，微软因此被加洲百万用户集体控告。所有此类事件都表明，在全球网络高速发展的今天，安全的重要性需要更多的人们来关注。

"工程状态"的半条命

目前网上流传的由黑客窃取的"《半条命Ⅱ》测试版Beta-ANON"总共有36200个文件，容量高达3.14G，这使得我们很难相信当初Vavle官方所公布的失窃内容仅为源代码的三分之一，真正的损失恐怕是难以估量的。综合各种渠道的消息看，黑客最初得到的只是些源代码，而最终发布在网上的则是他们自行编译的可执行版本。可以说这是一个简陋的，错误百出的演示体验版。而正是针对程序的简陋，黑客们甚至提出一个更为惊人的假设：匿名者宣称Valve一直在欺骗大家，从E3 2003到此后连续向玩家推出的系列演示视频都是经特殊制作而成的，因为他们在Valve公司内部网络中没找到任何更为完整的开发版本。也许如黑客们所言，HL2的开发进度并未如最初宣传的那般乐观，之所以现在宣布延期也并非仅仅因为源代码的失窃。当然目前这也只是一种猜测，黑客公布资料的可信度更是有待考证。对于普通用户来说，争论这种所谓的"欺骗"行为似乎并没有什么意义，他们更关注的还是游戏最终的推出时间和品质表现，到那时自然会有最公正客观的评价。



下面让我们来关注一下目前这个泄露的典型开发版本。首先从文件目录结构中看，这其中包括了一些常见的2D/3D图象处理软件的插件目录，如3DS MAX、Photoshop、Softimage，而且都是些多年前的旧版本。也许是因为制作者长期编程工作的习惯，或者也可以解释为新版设计软件的功能上并未有较大的突破。



游戏主要的数据集中在bin和hl2两个目录中，前者中放置了大量游戏的开发工具，包括hlfaceposer.exe。这个程序可以浏览到目前开发阶段HL2中的全部角色模型，包括所有的怪物以及交通工具等3D模型，并且可以自行设置不同的环境变量来观察模型，比如灯光的颜色，眼睛的焦点等等。另外的工具还有Worldcraft，这是目前为止最受好评的HL及其MOD游戏的地图编辑工具。综合来看，假设Valve不会出于安全性或者版权问题的考虑而去改动那些工具，那么即使在HL2正式发布以后，有兴趣开发HL2 MOD的玩家仍然能利用这些工具。在后一个目录中则是游戏的主体部分了，models和sound目录下包含了几乎全部HL2的素材。sound目录下包含了大量的音效文件；models目录中则包含了全部的HL2角色、交通工具、武器、物品等等的3D模型文件，并且每个模型都有一张预览图片，热切期待该游戏的玩家可以提前大饱眼福了。

前面说过目前流传的只是一个开发中的可执行版本，因此我们不能用传统的评测眼光来看待这样一款作品。游戏主界面当中的New Game/Load Game都不可用，只能建立一个本地的Server来读取这个版本中可用的地图。另外按[~]调用控制台可以使用HL传统的map命令来启动某张游戏地图。在这里我们可以发现控制台的风格与CS 1.6一样，即Steam式样，从这里可以看出Steam平台的集成对于Valve有着何等重要的意义。但目前有消息称，Valve的网络服务平台Steam系统的源代码也已一同被盗。这对于普通玩家来说是极为危险的，一些别有用心的人可能会利用源代码发现系统的漏洞，并以此达到作弊甚至破坏系统安全的目的。相信如果情况属实，Valve要迅速对Steam系统平台进行较大的调整了。

在启动每张地图的时候都会有报错的信息，这自然可以理解为开发版本的……



表现，进入游戏之后同样表现出了“施工”中的状态。没有贴图的墙壁和武器，空白的场景等随处可见。在这个编译版本中包括了所有在 E3 上展示过的地图，单从画面上来看，HL2 的 3D 图形技术与 DOOM3 还有着相当的差距，因此在测试中我们重点关注由爱尔兰 Havok 公司开发的物理引擎。目前来看 Havok 物理引擎与 HL2 引擎的结合较为成功，各种物品的物理特性表现还是相当令人满意的。谈到这里我们还要考虑到 Valve 与 Havok 公司的合作关系，根据双方的授权协议，Valve 应有义务对物理引擎代码加以保密，而目前的泄露事件是否会影响到双方的合作关系，目前尚不得而知。

当前的版本在故事脚本触发和 NPC 互动性上都有明显的问题。可以说还找不到任何连续的脚本可用，几个剧情场景之间根本无法连接，在切换场景出现 Loading 字样时就会直接跳回到 Windows 桌面。至于游戏中出现的 NPC，你无法与他做任何互动，只能作为人物模型来欣赏了。另外，目前的版本在运行时需要极高的电脑配置，当然这是因为游戏没有经过最终优化的必然结果，相信以目前看到的图像效果，最终 HL2 的配置需求并不会高得离谱。总之，目前泄露的开发编译版本并没有任何可玩性。10 月 8 日，黑客甚至为这个可运行版本发布了一个补丁，所有这些更证明了黑客们几乎掌握了 HL2 的全部源代码，以及相当丰富的游戏素材。

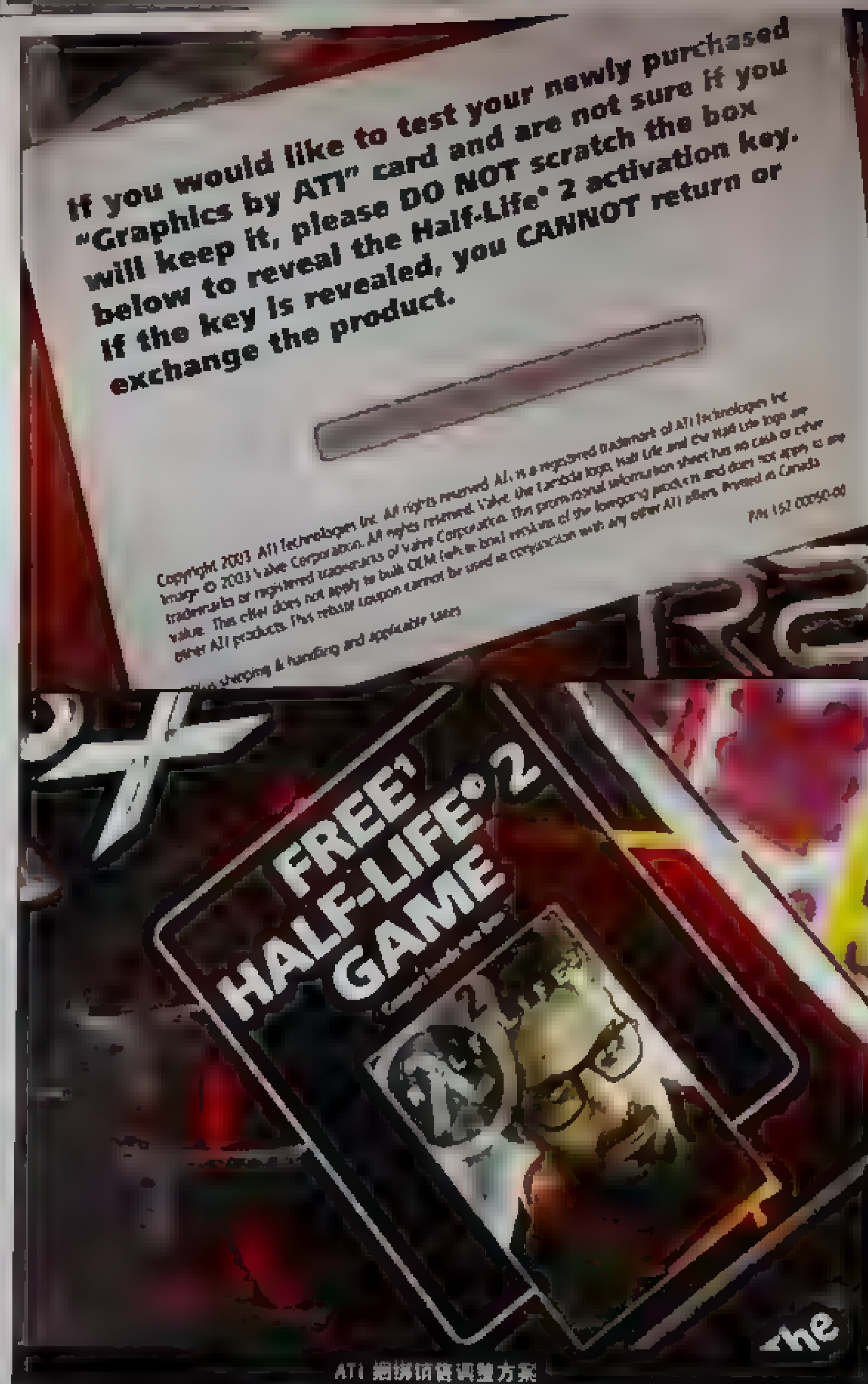
付之东流的“财富”



根据初步统计 VALVE 的直接经济损失，首先包括投入了 30 位工程师全力开发 5 年的心血结晶，其价值约有 500 万美金；其次，改写部分程序代码将使 HL2 延期至 2004 年 4 月推出，移植 XBOX 的计划也将一同延期，这将会导致该产品错过年底圣诞节的大好商机，据估算损失将高达 5200 万美元；当然这些眼前的损失还不包括未来游戏引擎授权的收入，所有尚未正式应用的新技术在一夜之间公诸于众，并极有可能为竞争对手所利用，那才真正是不可限量的“财富”。

另外，自 HL2 发布之后，3D 显卡界两大龙头——美国的 Nvidia 与加拿大的 ATi——便一直争论不休，最终由于微软的支持以及游戏表现最佳化的考虑，VALVE 的制作者更倾向于 ATi。由此 ATi 与 VALVE 签订 600 万美元的合约，将完整版 HL2 游戏与最新的 Radeon 9800XT 显卡同捆搭售，借以作为自身产品的卖点。但在 VALVE 遭遇黑客攻击之后，HL2 的延期使得双方合作的计划有所调整。10 月 17 日，ATi 宣布将在零售版本的 Radeon 9600XT 和 Radeon 9800XT 显示卡包装盒内附带 HL2 赠券，这些显示卡的购买者，可以通过两种途径得到完整版 HL2 1、通过 STEAM 来下载游戏，然后通过赠券上的激活代码来激活游戏；2、是将赠券寄送到加拿大 ATi 总部，ATi 将检验赠券的真伪，然后将游戏 CD 邮寄给客户。对于两种获得游戏的方式都有一个共同的前提，只有在 HL2 零售版本出现在商店货架上之后，Radeon 9600XT 和 Radeon 9800XT 显示卡用户才能下载或者收到 ATi 的光盘，并且邮寄光盘的处理过程最长要有 6 个星期，如果 HL2 真的跳票到明年 4 月，那么这些显示卡用户，也许要等到 6 月中旬才能玩上赠送的游戏。尽管双方经协商获得了较为妥当的解决方式，但相对预期的销售赢利目标，这也不过就是大打折扣的权宜之计罢了。





ATI 捆绑销售调整方案

“失窃”的 MODS

正所谓祸不单行，在 HL2 源代码泄露后不久，本就难产的《反恐精英·零点行动》(Counter-Strike: Condition Zero，后文简称 CZ) 也遭遇了同样的命运。10 月 13 日，一个容量为 1.8G 的单机版 CZ 出现在互联网上，众多翘首期盼的玩家又可以先睹为快了。泄露的版本是由 Ritual 接手 Gearbox 之后至今开发的版本，目前有可靠消息，CZ 已经转交制作 CS1.6 机器人的 Turtle Rock Studios 公司进行研发修改，延期至 11 月 18 日上市。单从目前泄露的版本来看，CZ 相对 CS 只是在画面质量上有所提高，那个古老的“Quake2”引擎已经被发掘到了极限，在同分辨率情况下对机器的要求有明显增高，好在还并不算过分。在该版本中可以体验单人任务，基本与以往宣传的内容相符，但对于游戏真正的魅力所在——多人模式——则难以有更多的了解了。由于 CZ“多人模式”是基于 CS1.6 版制作的，其中使用了全新的 CDKey，以往正版 HL 和 CS 的 CDKey 在这里都是不可用的，所以玩家还是要耐心等待 11 月游戏的正式发售。鉴于泄露版本的上述表现，CZ 泄露所造成的危害远远不及 HL2，玩家只是看到了该产品的一个不成型的样本，相信在 11 月游戏正式登场之时，Turtle Rock Studios 还会给大家带来更多的新鲜体验。

近期被盗的 CZ 是一款由公司



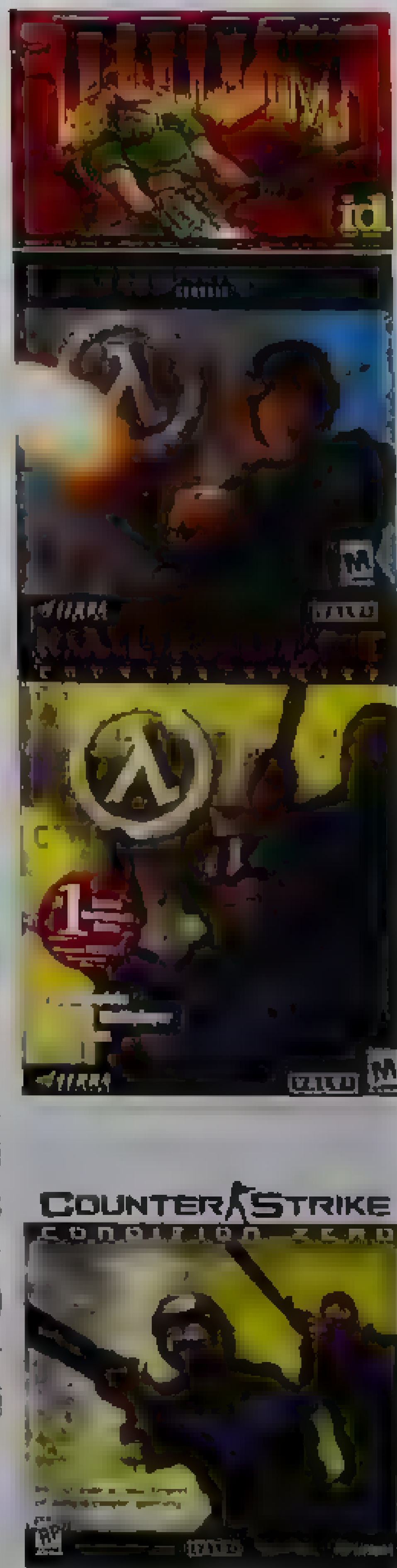
正式开发的，用于商业销售的游戏产品，但它的前身 CS 最初却是一款由个人基于《半条命》代码而开发的 MOD。谈到这里我们有必要来追溯一下游戏 MOD 的起源与发展。MOD 是 Modification（修改）的缩写，而后，通常称某些非官方个体对 PC 游戏进行修改而创造的新玩法为“MODS”。最初的 MODS 一族通常是些高水平的“黑客”，但他们的行为却并不象一般意义上的黑客行为所表现出强大的破坏力。游戏厂商通常也都在鼓励个人对其所开发游戏的修改，借此来提高自身产品的生命活力，同时也能获得更高的产品销售量，正所谓何乐而不为。最早的一个著名 MOD 名为《冒险》(Adventure)，它诞生于 20 世纪 70 年代，是由一位来自斯坦福的黑客 Donald Woods 基于 Will Crowther 所开发的文本计算机游戏改编而成的。此后，随着计算机技术和 PC 游戏的发展，MOD 开始风行世界。1993 年，当 id Software 推出《毁灭战士》(Doom) 之后，个人 MOD 的呈现出了相当的规模，各式各样的改编作品充分表现出了玩家们的创造力，并由此使得一些出色的程序员开始展露头角。如今 id Software 的主力程序设计师 John Carmack 便是一个典型，那时他只是个十几岁的少年黑客，同时也是 DOOM MOD 的重要开发者。

随着 MOD 的发展，一种更具有普遍意义的游戏编辑工具开始出现。当两名学生联合发布了 DOOM 编辑器之后，任何有兴趣的人都可以轻易地改编出某种复杂的游戏，并可通过互联网发布。这些编辑工具可以帮助玩家“扭曲”现实场景，加入新的音响、图像或其它游戏情节，甚至可以改编原始的核心代码。如今这种延续游戏生命的独特方式已经为众多的游戏厂商所接受，很多游戏作品都会配合官方编辑器同时发售。

真正使 MOD 焕发新活力的自然还是近来苦难重重的 Valve。最初的 Valve 在某种程度上来说是个拥有自己商业计划的 MODS 群体，创始人 Gabe Newell 是前微软 Windows 系统开发主管，他的做法并不是简单地只对原始代码进行有限的修改，而是向 id 公司购买了 Quake 核心程序的使用许可，创造了一直被引为经典的《半条命》(Half-Life)。在这里我们要明确的是，开发 MOD 的个人行为虽然不会受到原始开发者的追究，但如果用于商业目的就必须获得相关的许可。HL 的成功同时造就了 John Cook 和 Robin Walker，他们联手开发了著名的 HL MOD 版本——《军团要塞.经典版》(Team Fortress Classic)，并得到了众多玩家的认可，在全球的下载量高达 300 万。而后，一系列的 HL MOD 应运而生，CS 当算其中最为成功的一款。由此，独具慧眼的 Valve 发现了蕴涵在其中的巨大商机，他们为这些成功的 MOD 创造者提供了一份商业合同，真正将这些个人作品转化为商业零售品推向了市场。CS 首先推出商业零售版本，而目前正在开发中的《军团要塞 II》也将作为零售版正式推出。Valve 的这一做法曾在黑客界广为争论，一些人认为这种非常做法严重影响了 MODS 文化的发展，但如果冷静地考虑到 MODS 由互联网起源，随后又向游戏业中心逐渐渗透的过程，便不难理解 MODS 族与商业界的必然融合了。

这里我们可以发现，MODS 文化与“黑客伦理”有着密不可分的联系，他们拥有共同的理念原则——倡导推广互联网文化，强调“共享、开放、分散、为操纵机器不惜任何代价”。但在这里我们并不准备过多地讨论“黑客伦理”，也许黑客伦理自有其人文出发点，黑客伦理自有其自我发展的可能性，现在我们所考虑的只是“黑客伦理”与“MODS 一族”的差别。游戏一直以来是理想的“黑客化材料”，作为 MODS 族，他们获取代码仅为个人创造所需工具，可谓是良性的行为；至于前文所述窃取 HL2 源代码的黑客行为则全属“破坏性”的，自然应当严令禁止。这里涉及到“黑客伦理”中最根本的自由与限制的关系问题，笔者并不认为，突破一切限制而换取的绝对自由可以推动信息领域的良性发展。

“安全”第一



一系列不幸的事实再次提醒人们高层次安全措施的重要性。在全球网络高速发展的今天，盗版组织和黑客侵入的犯罪行为并不是什么新鲜的东西，他们侵犯著作权，使从业者蒙受巨大的损失。以往这些违法行为主要集中在唱片业、电影业和出版业，但随着新型娱乐产业——游戏业的迅速发展，使得盗版者的目光又迅速集中到了这种新兴高科技含量的特殊商品上。

从近几年的代码泄露事件看，造成损失的原因不外以下三种：1、厂商内部人员通过不正当买卖或因离职等原因无意泄露；2、代码被黑客窃取并破解；3、一些无法预计的因素。几年前就曾出现过“雷神之锤”和“虚幻”等经典游戏源代码外泄的例子，这些技术含量较高的强大引擎一向便是黑客们集中关注的目标。本次 HL2 失窃事件更是游戏公司著作权受到侵犯的典型范例，而且表现得尤为恶劣。盗版者公然将尚在制作当中的游戏源代码放在网上供人们任意下载，这样的破坏力远远超出了制作盗版游戏的行为，甚至可以说对 VALVE 公司构成了致命的打击。在此希望每一位玩家能正视黑客卑劣的行径，给予游戏开发公司更多的理解和支持，真正去推动游戏产业继续良性健康地发展。而对于开发公司规范管理打造严密的安全措施方是当务之急。■（策划/本刊编辑部）

附：Valve 关于本次失窃事件的联系信箱
helpvalve@valvesoftware.com



大富翁VII

作为华语世界中经久不衰的快乐游戏天使，“大富翁”的名字可以说是无人不知，无人不晓，也正凭借着游戏的走红，大宇公司不仅财源滚滚，成为了游戏业的大富翁，更让让老少适宜，全家同乐的游戏理念从此深入人心，从一代的初起，二代的走红，三代的地位确立，四代的经典无敌，五代的网络即时到六代的全面3D，“大富翁”系列已走过了漫长的历程。只要说起休闲益智的电脑游戏，第一个被推荐的仍然还是“大富翁”。有了玩家和市场的如此认同，每年一代的“大富翁”游戏推出几乎成了大宇公司新作发布榜上必备的菜色，这不，《大富翁VII》又来了！

回合即时，任君挑选



说起“大富翁”历史中最大的革命，莫过于《大富翁V》将即时制加入游戏中来，原先在回合等待中认真思考的过程被彻底打乱，玩家必须在思考的同时尽快作出决定，于是一番手忙脚乱之后，尽管网络对战的功能获得了实现，但玩家的不认可仍然让即时制面临着生死存亡的危机，所幸大宇尚能知错就改，于是在《大富翁VI》中回合制与即时制并存。《大富翁VII》中同样延袭了这一设计，但与《大富翁VI》不同的是，随着游戏模式的改变，游戏中的内容设定也就有了不同的区分，使得游戏的改变并不仅局限于思考时间的快慢与否，相信游戏的耐玩度会有新的提升。

	回合制	即时制
股票	每日波动1次	每30秒波动1次
神仙	走到才能附身	穷衰神会自动寻找周围3格内的玩家
机会命运	AI玩家遇到机会画面不会显示	会触发相应动画
小游戏	切换屏幕，玩家进入小游戏	玩家从屏幕上消失，待游戏结束出现在屏幕上
游戏运行	玩家轮流掷骰子	玩家同时掷骰子


天坛是北京场景的标志性建筑

2D3D，尽在融合



《大富翁VI》的3D化代表着“大富翁”系列在制作技术上的历史突破，但即使如此，你是否还是有些怀念当年那精致细腻的传统2D画面？全3D引擎的构建尽管可以带来全新的视觉体验，但并不适宜真正展示“大富翁”的传统韵味，于是此番的《大富翁VII》中采用2D人物3D背景的游戏设计，同时保持视角固定。清新可爱的2D人物在三维背景中骑着漂亮的机车或者开着自己的专用跑车行进，更符合大部分玩家的欣赏习惯，另一个好处是，游戏对于流畅运行的配置要求也会大大降低。


富有异国情调的街区

全家同乐，一机实现



如果你是“大富翁”的忠实玩家，那么与朋友家人聚集在同一台电脑前一起游戏的经历相信至今难忘，但很遗憾，或许是考虑到网络对战功能的实现，这一设计在后几代的“大富翁”游戏中被取消了，要想进行朋友间的较量，还必须找多台电脑，并让电脑间实现网络联接，使得全家同乐的“大富翁”乐趣受到了严重的破坏。

不过，如今这一经典的设定又出现了！《大富翁VII》在保持前作互联网对战功能实现的基础之下，将一机多人竞赛功能再次作为重点进行力推，只要选择回合制模式，全家同乐梦想就会再度在你的眼前出现，对于那些钟爱“大富翁”系列的老玩家来说，不能不说是一种慰籍。

眼花缭乱，卡片系统



卡片道具曾经是“大富翁”系列中的两大整人法宝，也许为了让玩家不把太多的精力花在对两者功能的研究对比之上，《大富翁VII》将以往的道具系统全部整合到了卡片中来。与之前的游戏设定相同，大部分的卡片都可以在商店中买到，但是有一些特殊的卡片则只能在研究所中开发获得。与此同时，每个玩家身上可携带卡片的数量都有限制，只能带8张卡片，一旦携带满之后，就无法再拿取和获得任何卡片了，所以该如何在有限的卡片栏位中保留最重要的以备使用，将会是影响最终获取胜利的关键所在。


游乐场里有趣的小游戏　连选项界面都非常可爱哦



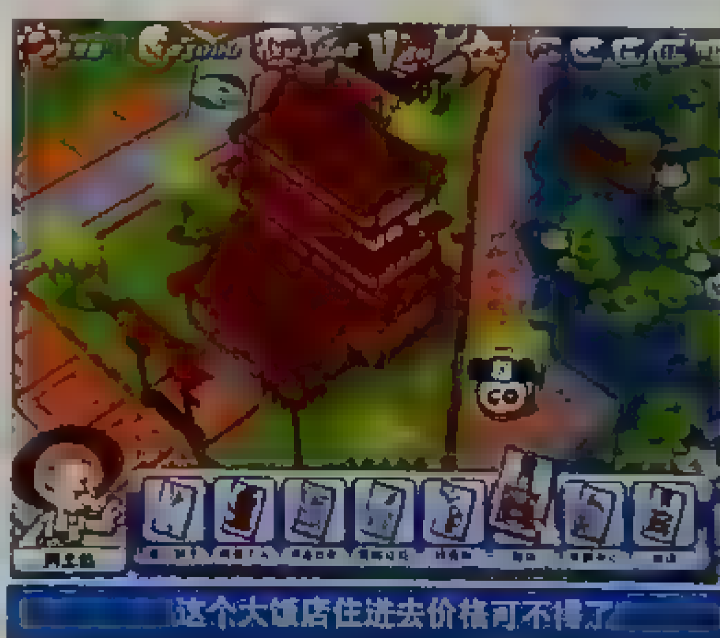
加强完备，全新建筑



要想成为真正的大富翁，盖屋建房当然是必不可缺的工作内容，眼望着一座座高楼大厦拔地而起，让越来越多停留客付出越来越高昂的费用，心中的那种快乐可谓是无与伦比。需要提醒大家的是，《大富翁VII》中将游戏规则进行了改变，游戏中的商业建筑再也不能像以往一样随意建筑了，你必须事先拥有相应的卡片才能够允许建筑，因此如果你走到自己的商业用地，却因为没有对应的建筑卡片，只能眼巴巴地空手放弃时，相信这种感觉一定比豪华大厦被人改成了公园还叫人心疼吧。接下来就让我们来看一看此次游戏中会有那些特殊的商业建筑吧。

● 研究所

私人研究机构，不向路过者收取任何费用，业主走可选择研发项目，研究所里所研发的好东西可都是外边不能买到的哦~嘿嘿，看我研究的核子飞弹~


这个大饭店住进去价格可不得了

● 饭店

走到饭店，必须在这里休息一天，必须转轮盘决定消费金额。董事长不须转轮盘。饭店不论等级高低都只有1天的住宿时间，这样玩家在此处耽误的时间减少了，游戏的节奏更加紧张激烈。

● 计算机公司

走到该公司企业，必须付计算机使用费，董事长不须付费。需要注意的是，游戏的时间越长，所需要缴纳的费用越多哦~这可是游戏后期打破僵局的杀手锏啦！

● 房地产公司

走到此地，若你仍有土地可加盖，房地产公司就会任选一处加盖一层房屋，之后再依其过路费收取施工费用，董事长不须付费就可以加盖。能够快速的升级自己的房产，这个可能是游戏中最受欢迎的建筑了。

● 贸易中心

走到贸易中心，必须转轮盘决定消费金额。贸易中心随着等级的提升，消费金额可是成几何倍增长的啊，到时候真的只能以“恐怖”两个字来形容了。

以上的介绍就是《大富翁VII》的全部吗？当然不是，除了上面的这些改进之外，还有可以让多人进行的迷你小游戏，真实的游戏股市，花样翻新的节日系统，以及更多的新创游戏人物，所有这些，无不让我们对《大富翁VII》的期待指数节节攀高。■



职业进化足球Ⅲ

最强足球游戏《胜利十一人7》推出PC版的传闻终于在本年度的欧洲游戏展上得到证实，它将伴随《胜利十一人7》的欧洲版《职业进化足球Ⅲ》（Pro Evolution Soccer 3，后文简称PES3）一同发售，PC版PES3除了拥有PS2版《胜利十一人7》的全部游戏内容以外，还追加了五国语言的解说。这将是WE系列首次以原汁原味的方式登陆PC平台。近日，IGN网站公布了PES3的LOGO与发售日期，还有WE系列金牌制作人高冢新吾关于PES3的独家访谈，其中最具震撼力的信息就是：即将到来的11月3日，"WE" will rock you ——on PC！

比赛系统——约等于现场直播

PES3中所强调的攻防理念是"One-Touch"与个人突破能力的运用。在截球后，对手的退防速度相当块，而且会有专人在退守过程中干扰玩家的进攻组织，因此本作的重点在于对攻防转换的精确模拟，中场的一次截球或是传球失误都会导致攻防态势在瞬间发生变化。在PES3的设计理念中，个人突破并不是一个可有可无的花架子，在阵地进攻中玩家唯有利用突破后造成的空间才能获得射门的机会，这也是本作最大的乐趣所在。WE系列招牌式的"普通带球"、"R1带球"、"R2带球"与低速盘带四种盘带方式得到了保留，每种盘带都可以进行灵活的变向。根据球员的速度、位置来合理的运用这些盘带，通过对手的重心变化实施过人，这令突破时的爽快感十足。"变向+R2"可以让球员做出左、右、后三个方向的踩球过人动作，新增的R1+R2的连携趟球过人可以令速度型选手的优势发挥到极至；"多重假射"（相当于WE6中的扣球过人的COMBO版，本作中以"连续技"的形式出现）则能够让球员用连续的假射动作骗倒对方守门员。本作还新增了通过手柄摇杆施展的齐达内式"传轮过人"与博格坎普式"背身挑球过人"动作，看来带有两个摇杆的PC手柄是本作的标准配置。

自从WE6开始，WE系列中的战术画面中可以为进攻球员设置八个方向的攻击方位，在PES3中，玩家可以同时为一名球员设置两种完全不同的攻击方向。各种战术的选择依然丰富，为了照顾新手，本作中新增了Quick Formation系统，新手只要在比赛开始前选择一个简单的指令，CPU就会为你自动选择所用战术和攻守强度。在游戏进行中，通过Quick formation，你还可以随时根据场上状况对现有的战术打法进行快速调整，它的设置选项包括攻守平衡、专守防卫、全线压上、防守反击、边路进攻、全场紧逼与中央突破七种战术。

裁判系统已经更加人性化，游戏中首次实现了有利判罚功能，当对手对玩家实施犯规而球依然在己方脚下的时候，屏幕左上方会出现继续比赛的图标，但是令人遗憾的是，追加处罚功能并没有在PES3中得到实现。"人性化"的另一个特点就是马拉多纳说过那一句著名的"悖论"——足球的魅力在于[illegible]不[illegible]的是，KCET将这句话作为了PES3设计思想中的一部分。比赛中存在着故意的误判现象，在联赛模式的客场比赛中，你很可能遇到一位"黑哨"。好在友谊赛与杯赛模式中的裁判尺度还算不错，相信即使是遇到了不公平的哨子，玩家也会对这种人性化的设计一笑了之。在友谊赛模式中，玩家还可以在比赛开始前的属性画面中选择裁判，其中包括PES3的代言人——光头裁判科里纳、日本名哨上川策等著名的绿荫判官，一位神秘的中国裁判吴春海（音译）也将在PES3的虚拟赛场中出现。

WE6FE中不成熟的球员打分系统在本作中得到了改良，每场比赛结束之后，系统会根据各种技术统计来为球场上的全部队员打出分数。PES3中将前场队员的打分标准单独定义为"射门成功率、控球成功率、传球成功率三项数值"，用"传球成功率、阻截次数"来区别中场球员的优劣，用"抢断次数、阻截次数、救球次数"来评判后场球员的好坏。虽然打分系统并不会影响到比赛的胜负，但在比赛结束后欣赏一下这些球星在自己手指控制下的实际表现也是一件快事。

能力系统
——打造一个个充满个性的绿茵豪杰

由于PES3直接移植自KONAMI东京部的WE7，所有WE中的先进设定都将在PC平台上全盘再现，这其中当然有打造出一个个球





星生动形象的能力值系统。在PES3中，球员能力达到了惊人的30种，这些数值将各种球员的特点在虚拟赛场上进行了细致的再现："绝对速度"指球员所能达到的最高速度；"射门技术"指球员在困难姿态下的射门能力；"精神力"指球员在比赛中的毅力；"控球精度"指在运动中球离脚的距离；"安定度"将影响到连续比赛后球员体力槽的恢复速度，在PES3中，它还将影响到球员状态的起伏与球员在自动防守模式下的犯规倾向；WE系列中最具创意的"连携"将影响到球员的合作意识，一名大腕云集的球队由于缺乏"连携"而可能成为一个"巨星黑洞"，同样，一个"连携"指数极高的球队可能创造出常人难以想象的奇迹。

"特技"可以让球员的个性特点体现得更为彻底，本次KONAMI在PES3中还引入了特技的技术等级，等级将以不同数量的五角星进行表示。"控球者"特技可以让控球状态中各种技术动作的连接变得更为流畅，变向后的硬直时间可以忽略不计；"抢位攻击"特技可以让球员用身体倚住对方后卫，然后霸道的强行突破；"司令塔"特技可以提高周围球员的攻击意识；"一脚传球"特技的拥有者可以在第一时间送出质量极高的传球……针对众多能力数值，PES3的在能力菜单中设有一个直观的六边形能力指标图案，它可以让玩家一眼就看出球员的能力特点。在换人界面中进行队员能力的比较时，较差一方的能力会以一个倒箭头来进行呈现，"是骡子是马"也就无需拉出来溜溜了。

ML模式——屏幕中[illegible]

Master League（以下简称ML模式）向来是WE重复乐趣的源泉所在。本次对ML模式的变更体现在对欧洲联赛赛制的模拟上，为此俱乐部中取消了博卡青年等南美球队。D1联赛分成了东（德国、荷兰、俄罗斯、捷克、比利时、乌克兰）、南（意大利、希腊、土耳其）、西（西班牙、葡萄牙、法国）、北（英格兰、苏格兰）四个联赛赛区，当玩家率领自己的球队晋级D1联赛后，选择合适的赛区将关系到自己称雄欧洲联赛的进程。

当玩家选择一家俱乐部之后，你所获得的并不是这家俱乐部的现役球员，而是一群能力平庸的普通球员，玩家必须依靠每一场比赛的胜利来获得资金，一点一滴的改造自己的阵容。游戏首先将从D2联赛开始，联赛将进行14场比赛，其中还有D2的杯赛，与真实的欧洲足球一样，杯赛将穿插在联赛中进行。本作中升入D1联赛的方式变得更为复杂：当获得D2联赛的冠军后，玩家还必须从D1联赛的后两位对手进行一个赛会制比赛，只有积分靠前的两支球队才能升入D1联赛。D1联赛的前两位可以获得WEFA杯（相当于欧洲冠军杯，由于KONAMI没有得到欧洲足联的任何授权，因此只能使用这样一个名称，类似的例子还有，世界杯在PES3中的名称是"国际杯"）的参赛权，通过一个小组赛晋级最后的八强，与各大联赛的精英球队捉对厮杀。令人遗憾的是，在PES3制作过程中，KONAMI只获得了AC米兰、罗马这两家俱乐部的授权，只有这两支球队可以用实名方式在游戏中出现，其它球队都是以风马牛不相及的名称出现，好在玩家可以通过地名进行判断。

ML模式下主客场的作用将变得更加明显，客场比赛中遭遇黑哨的几率将大为增加，对手也会依靠主场之利灵活的调整战术。如果玩家在主场连续输球，那么自家看台上的观众就会减少，让你的自信心再次遭受沉重打击。

PES—SHOP——享受收集元素的乐趣

每次比赛结束后，玩家都会得到一定的PTS，获得杯赛冠军之后还将得到更多的PTS作为奖励，PTS就是PES3中的电子货币，它们可以在PES-SHOP中去购买很多有趣的物品，例如墨镜、面具、假发、贝克汉姆的"胭脂鱼"、齐达内的"大秃瓢"。通过编辑模式，玩家完全可以任意改造自己的ML球队。使用电子货币还可以购买隐藏用球、隐藏球场，特殊训练场、隐藏球队与经典球员。一些特殊功能，例如音乐鉴赏、特殊回放、双倍比赛速度、特殊效果球等等恶搞特效也可以让玩累了的我们一起开怀大笑。

PC版——我们最关心的特性

PC版的WE7究竟与PS2版相比有什么不同？高冢新吾在访谈中指出，本次PC版本的WE7由于是KONAMI体育游戏进军国际市场的第一步，因此无论是KONAMI高层还是制作小组都相当重视。由于PS2的内存带宽高达46G/秒，为了使得拥有不同配置的PC用户群获得同样的流畅度，制作组将比赛的画面祯数限制在60。高冢新吾同时表示，PC版WE7的画面会更好，具体表现在球员面部与球场草坪的贴图将更为细腻，但目前制作组遇到了一个严重的技术问题：PS2版WE7的REPLAY中有一个非常漂亮的变焦特效，它可以像真正的电视转播那样来展示出动人的景深效果，但是由于显存带宽不足，目前制作组使用FX5200这一级别的显卡来表现这一特效时也存在严重的拖慢现象，所以正式版中极有可能将变焦特效取消掉。PC玩家们当然希望PC版WE7能够发挥电脑的网络优势，让全球各地的玩家通过互联网来一决胜负，然而这个希望可能要落空了，因为SCE力推的ONLINE计划目前还停留在使用BB套件下载球员资料的阶段，如果PC版的WE7先于PS2上的WE系列具备了联网对战功能，那么SCE的ONLINE发展大计势必要受到严重影响，高冢新吾也证实了这个不幸的消息。

高冢新吾还透露，由于游戏中包含了5国语言与解说，其不同语种的解说词超过了[illegible]万条，因此在11月发售的PC版WE7将以DVD为载体推出。在明年的1月，也就是东亚各国传统的新年，KONAMI东京部将发售一款PES3的亚洲特别版，其中包括中、日、韩、英四国文字，如果能在里面加入中文配音的话……







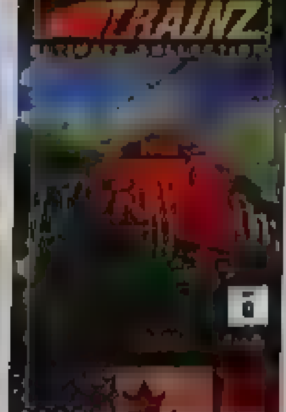
微软模拟火车Ⅱ VS 模拟火车2004

在模拟游戏市场中，空、海、陆的军事及竞速题材向来都是主角，几乎每个月都有新作不断推出，遗憾的是，很少有游戏制作公司会注意到这世上很多火车迷的期待。所幸软件大鳄微软以及新锐厂商 Auran 开始动作了——《微软模拟火车Ⅱ》(Microsoft Train Simulator 2，后文简称 MSTS2)与《模拟火车 2004》(Trainz Railroad Simulator 2004，后文简称 TRS2004)并行而来，总算让火车迷看到了希望。









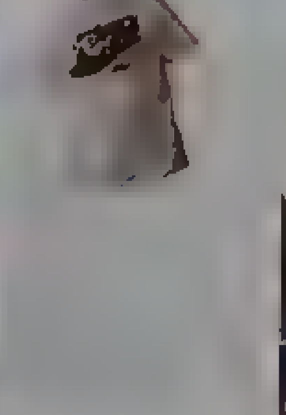












东山再起 VS 强势登场

在微软的游戏软件史上，一部"微软模拟飞行"系列能够屹立超过二十年不倒且愈加兴盛，与其独特的开放式架构密不可分。"模拟火车"系列同样如此，前作虽说只推出了一部，但其开放架构已帮助爱好者群体发展出了像《内燃机车身》、《城市轻轨》、《高速列车》等层出不穷的资料片，所累积的人气和名气，都为 MSTS2 的开发奠定了基础。提到这个酝酿已久的 MSTS2，它不再由开发 MSTS1 的英国 Kuju 小组负责，而是微软自己操刀制作。这种老瓶装新酒的策略，导致两代作品在风格上截然不同，MSTS2 真的能再创 MSTS1 的辉煌吗？

作为目前唯一能与 MSTS 抗衡的游戏，TRS2004 开发小组 Auran 的员工凭借满腔热枕，驾驶着 TRS 一直尾随在 MSTS 之后。回顾 TRS 系列发展之路，除了每年定期推出一款 PC 游戏外，也发布了诸如《欧美典藏版》、《车身油漆》、《电控驾驶室》等 TRS 附加资料片。目前，Auran 全身心投入到 TRS2004 开发中，到底这款呕心沥血的 TRS2004，能否打倒不可一世的 MSTS2 呢？

新引擎 VS 新画面

在图像方面，MSTS2 采用了"写实主义"新一代图像引擎，给画面带来了脱胎换骨的变化。MSTS2 中的火车在 25000~30000 个多边形勾画下（画外音：多边形数量是汽车模型的 10 倍），从车轮到转向架、从动轴到汽缸、从车表到车体，无不向我们真切展现着火车的风采。除了火车本身带来的视觉冲击外，火车内部面板也制作得一丝不苟。每辆火车都依据真实资料合成，当火车在行驶时，控制台的速度表、油量表、面板颜色都会发生真实变化，目的就是为了带来身临其境的火车体验



微软在图像引擎方面的推陈出新，也带动了老对手 Auran 的进步。它们在三年游戏经验的积累中，成功将 Jet V2 引擎用于 TRS2004 之中。其环境凹凸贴图、风景图形和粒子特效等技术，突破了前作中的视觉局限。在 TRS2004 中，你看到的不再是毫无落差感的铁轨、一望无际的平原和一尘不染的火车，取而代之是交错纵横的"工"字型铁轨、错落有致的森林加上悬浮在蒸汽口的煤灰粒子，新引擎从底层保证了游戏的图像品质。虽然周边场景有着突飞猛进的变化，但 TRS2004 火车并不能与 MSTS2 火车相提并论。由于建模过于简单、制作周期较短、小组人手不够等因素，TRS2004 火车看起来只是没有立体感的玩具模型。唯一让人高兴的是，栩栩如生的驾驶员弥补了火车本身的不足，当你观察火车头时，会看到挥汗如雨或埋头休息的驾驶员。



观光旅游 VS 货物运输

如果非要讨论两款游戏的娱乐性，MSTS2 应该更胜一筹。新作完全继承了前作精髓，任务仍然围绕美国、欧洲、日本三大铁路系统展开。既有美国温哥华马蹄湾铁路线 (Horseshoe Curve)、诺福克铁路线(Norfolk Terminal)、1946 年宾夕法尼亚铁路线(Pennsylvania Railroad)；又有欧洲英国皇家铁路线(lotschbergbahn)、德国科隆铁路线(Cologne Hbf)、德国边境快车铁路线(Deutsche Bahn)；还有东京秩父铁路线(Chichibu)、训练铁路线(Test Area)和不可思议的地区(Enigma Zone)，总共给你带来上百个小时的火车旅程。为了更好的重现每条铁路线的全貌，微软制作成员专门乘坐火车，沿途收集铁路线景观资源，各种风景名胜、湖泊山岭、村庄麦田、丘陵隧道、城市站台都将尽收眼底。不仅如此，活动的物件也引入到虚拟世界中，火车内谈笑风声的乘客，火车外的巡道工或调度员，乡间的飞禽走兽，一切都将使你尽情体验耳目一新的火车旅行。

至于 TRS2004，货物运输才是游戏的精髓。TRS2004 任务都由固定运输目标构成，这些目标包括建立德国森林、美国北部、英国乡村之间的造船厂、煤矿厂、发电站、木材厂、炼油厂。你需要做的就是把相应资源运输到相应工业区，官方为此设计了上千种建筑物和风景物件，当你驾驶火车进入木材厂时，会看到起吊机正在施工作业，并有工作人员把木材搬运上火车，游戏互动性与 MSTS2 不相上下。不过要想顺利完成运输任务，对于任何玩家都是一种挑战。由于工业区之间有着相辅相成的关系，如果你没有在规定时间内给发电站运输煤炭，一旦发电站将煤炭耗尽后，火车铁道系统将会因停电而瘫痪。另外，在运送货物过程中，还要考虑自然变化的天气因素，合理选择相应车头或车箱，才能事半功倍的抵达目的。看起来 TRS2004 更像是《铁路大亨》3D 版，每一次发车和停站都要深思熟虑，任何晚点或差错都会使挑战功亏一篑。

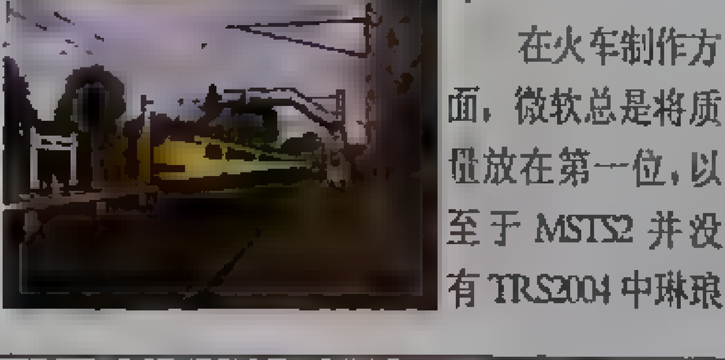






火车数量 VS 火车质量

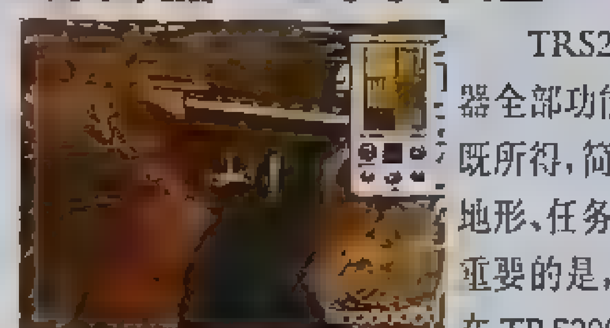
对于模拟火车游戏而言，火车数量永远都是第一位，也是火车迷梦寐以求的元素。在这方面，最早开发火车模拟游戏的 Auran 表现出其优越性。熟悉 TRS 一代的玩家应该会知道，TRS 系列最大败笔，就是没有蒸汽机车出现。但在 TRS2004 中，这些都被彻底改变了，Auran 不惜重金邀请了专业火车工程师进行指导和测试，首次加入了模拟难度最大的蒸汽机车，火车数量得以大大增加。TRS2004 中将出现"4-8-8-4 Big Boy"、"4-6-2 Mallard"等 10 种蒸汽机车，"DD40X"、"NSWGR442"等 6 种内燃机车，"DB180"、"Hondekop"等 6 种电力机车，以及前作中 30 种经典火车头。也就是说，TRS2004 总共包含了 50 种不同时代的火车头，火车迷不用再大喊大叫了（兴奋除外）！



在火车制作方面，微软总是将质量放在第一位，以至于 MSTS2 并没有 TRS2004 中琳琅满目的火车头，有的只是美国蒸汽机车组、欧洲内燃机车组、德国电力车组和日本动车组约 20 多种火车头。虽然数量上比不过 TRS2004，但在质量上却远远超越了 TRS2004。每个车组在精益求精的质量保证下，使玩家仿佛置身于现实的火车世界中。



编辑器 VS 火车迷

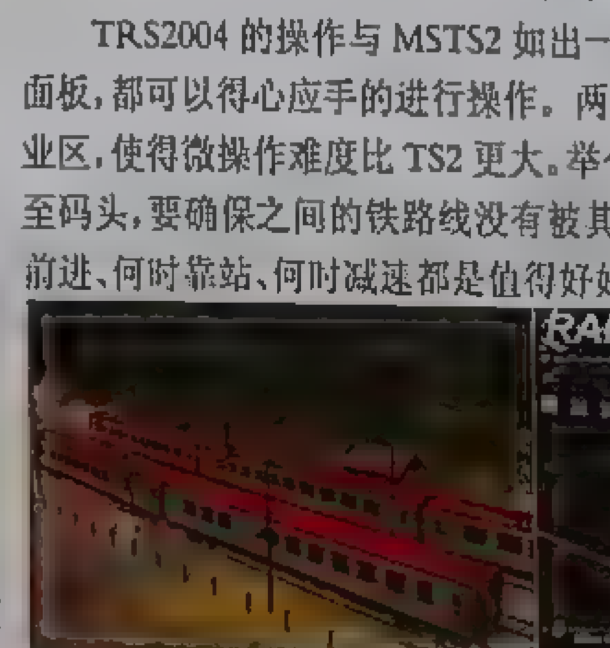


TRS2004 游戏捆绑的编辑器是其一大亮点。新编辑器包括老编辑器全部功能，并增加了铁路资源共享系统。现在编辑过程实现了所见既所得，简单的鼠标操作就能在几分钟内创建火车、轨道、山川、河流、地形、任务，打造"成昆线"、"成渝线"、"宝成线"都不再是梦想。更重要的是，新编辑器突破了以往的火车限制，传统的火车改装也融入在 TRS2004 中，你可以任意给火车头命名，或者把自己喜欢的涂鸦画喷在火车上。即使制作好的资源也不会白白浪费，可以借助共享系统，上传到互联网供其他玩家下载，TRS2004 将是属于所有火车迷的游戏。

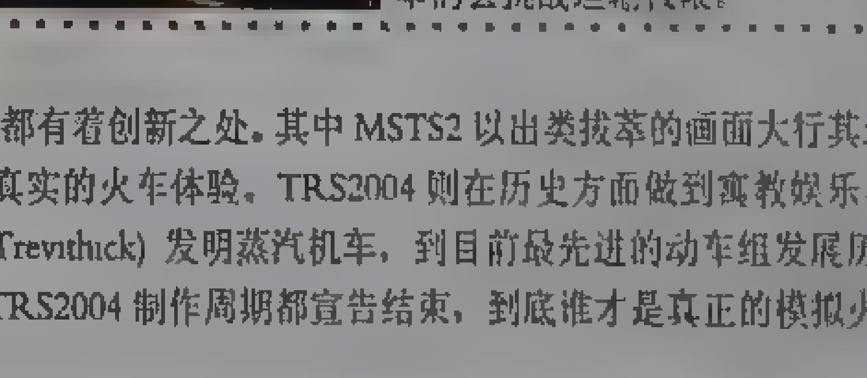
MSTS 系列的周边资源制作最为成功。微软借助老牌软件帝国的优势，建立了目前世界上最全面的 www.train-sim.com 火车资源下载网站。网站提供了约上万种利用 MSTS 工具制作好的现成资源，各种机车、线路、任务、铁路都可供玩家免费下载(中国火车也在其中崭露头角)，火车迷热情极大延长了 MSTS 的生存周期。正如 MSTS 设计总监 Jonathan Newth 所说："虽然 TRS 系列提供了功能强大的编辑器，但论资源的灵活运用，却还是 MSTS 系列更胜一筹。"

上手指导 VS 人工智能

在当今交通工具中，火车拥有最为严格的交通规则。从出发点到目的地，不管是行驶还是停留，每时每刻都在两根细长的钢轨间奔驰，很多人不会玩火车游戏，玩不好火车游戏，也是因为如此。当然，事物总是要进行改变，MSTS2 正是这种理念下的产物。游戏吸取了前期大受好评的《微软模拟飞行 2004》之精华，为新手提供了全面的训练模式。你将从最基本的前进、后退开始，熟悉每个火车头的控制面板，提升为职业司机后再去挑战铁路线任务。在进行铁路线任务中，游戏将完全模拟现实，火车行进时忽而狂风暴雨，忽而闪电雷鸣，忽而艳阳高照，甚至昼夜循环，你必须时刻留意变化无穷的讯号灯系统，才能从根本上避免车毁人亡。



TRS2004 的操作与 MSTS2 如出一辙，不论蒸汽机车还是电力机车，只要牢记每辆火车的控制面板，都可以得心应手的进行操作。两者根本区别在于任务设定上，TRS2004 特有的车水马龙的工业区，使得微操作难度比 TS2 更大。举个例子，每个工业区之间都有火车在运输，如果你想将木材运至码头，要确保之间的铁路线没有被其它火车占用，并随时观察其它火车的行驶线路和速度，何时前进、何时靠站、何时减速都是值得好好考虑的问题。幸运的是，初级玩家并不用去学习这些吃力不讨好的工作，TRS2004 人工智能程序将帮助你完成这些工作。人工智能程序利用直观的命令来代替传统的火车调度和换轨，可以操控多辆火车分别完成运输工作，轻而易举的去挑战运输极限。



火车在前进

通过对比介绍，可以看出两款作品都有着创新之处。其中 MSTS2 以出类拔萃的画面大行其道，并借助网络联机功能给玩家带来更为真实的火车体验。TRS2004 则在历史方面做到寓教娱乐，从 1804 年理查德·特里维西克 (Richard Trevithick) 发明蒸汽机车，到目前最先进的动车组发展历程……随着圣诞节日益临近，MSTS2 和 TRS2004 制作周期都宣告结束，到底谁才是真正的模拟火车之王？我们拭目以待。■



地面控制 II 离散行动

在《半条命 2》(Half-Life 2)的精彩表现获得众多媒体和玩家追捧的同时，Vivendi 在今年 ECTS 上的另一款主打游戏则是由 Massive Entertainment 制作，于 2000 年度颇受赞誉的《地面控制》之续作《地面控制 2 ：离散行动》(Ground Control 2: Operation Exodus，后文简称 GC2)。大家公认这款游戏同前作相比，无论是在画面上，还是在游戏性上，都有明显地改进，使得该系列游戏作品的发展前景变得尤为广阔。



前作的故事结束 300 年后，老的派系已经演化成为三个新的派系，其中两个派系可供玩家在游戏中选择，而第三个派系则仅由电脑 AI 控制。在 GC2 的 24 个任务和 2 大战役之中，游戏将带给玩家史诗般的故事情节以及大量高智能化的战斗冲突。游戏中的 AI 设计得极为人性化，它会尽力将玩家引入陷阱和埋伏；不过当被玩家不断骚扰的时候，它也会变得恼羞成怒。同前作相比，这项明显的改进似乎给电脑 AI 赋予了生命，再抛开传统即时策略游戏中资源采集和基地建设的经营部分之后，玩家和电脑 AI 都将把自己的注意力完全集中在激烈的战斗上。

游戏中有 5 种不同的地形地貌，每种地形地貌都对应一种独特的行动方式，因此玩家将有足够的机会在战斗中证明自己的指挥才能。在森林中，步兵的行动具有明显的优势；在平原上，坦克又成为了战场之王；而在沼泽地里，无论是步兵还是坦克都会行动不便。此外，在被破坏的都市间，步兵还可以躲藏在建筑物中，居高临下射击狭窄街道上缓慢行驶坦克的顶盖，这是坦克装甲最薄弱的地方。在这里体现出了新作所采用的一种全新的系统，制作者为战斗单位不同的侧面设定了不同的属性。针对敌方的防御薄弱之处，展开侧翼攻击将会在特定的情形下使你获得意想不到胜利。

虽然游戏中每个派系仅有 16 种作战单位可供玩家选择，但是它们都能够在战斗中发挥切实的作用。每个作战单位都有自己的优势和劣势，将不同的兵种进行合理的组合搭配是发动有效攻击的前提之一。通常情况下，战斗单位的视野是玩家需要解决的首要问题，因为它限制着战斗单位的火力范围。比如，自行火炮是没有杀伤力的，只有在玩家为其配备了侦察兵这双眼睛，指明了敌人所在位置之后，它才能发动有效的轰击。而游戏中某些特定的坦克可以让指挥官打开顶盖探出头来侦察周围区域的情况，这样可以大幅度提高视线范围。当指挥官遭到敌人攻击的时候，他便会退回到坦克中。此外，另一个影响作战单位视线范围的因素是动态的天气变化，从浓雾到沙暴，都会使战斗单位无法辨别方向，而一场特大的暴风雨还会让部队无法前进。

对于喜欢联机游戏的玩家来说，GC2 的多人连线部分能够为其带来最完全的 RTS 体验。除了普通的战斗模式之外，游戏保留了前作中随时加入的特点——允许玩家随时加入已经开始的游戏，在战场的偏远之处，带领一支小部队，冲入激烈的战场。由于没有基地，只能通过控制领地来补充部队，玩家不可能随着时间的积累而变得异常的强大，因此对于新加入游戏的玩家来说并没有造成太大的差距。另外新作中还增加了单人战役部分的合作攻关模式，这样，玩家便可以通过因特网或者局域网与自己的好友共同进行游戏。在这种模式下，战术地图的作用则变得更为重要，玩家可以在插旗的时候顺便附带上自己的描述，告诉自己的伙伴敌人虚实之处，从而对敌人进行准确致命的打击。

在视觉效果方面，GC2 的图像极为精美华丽，特别是游戏中 3D 视角的缩放与旋转功能，给人留下非常深刻的印象。当玩家将视角从地面移向天空的时候，争夺领空的战斗经常会带来星际大战的感觉；而当玩家将视角拉回到都市废墟的时候，废弃的商店和饭馆墙壁上的标志则又清晰可见。所有这些都增加了战场的气氛，激励玩家尽自己最大的努力以获取战争的胜利。

试想，GC2 在 2004 年初正式推出的时候，是否会造成很大的轰动，能否成为引领即时战略游戏发展潮流的经典之作，现在来说并非没有可能，不过似乎还为时过早。只有在真正玩过游戏之后，我们再来评说。■





哥萨克 II 拿破仑战争

1999 年，名不见经传的 GSC Game World 制作的即时策略类游戏《哥萨克：欧洲战争》(Cossacks: European Wars)凭借其新颖的设定和颇具深度的战斗系统，获得了业界的广泛好评，产品的销量也相当可观。不过雄心勃勃的开发商并未就此满足，在总结了前作的成败得失之后，制作小组重新投入了游戏第二部《哥萨克 II 拿破仑战争》(Cossacks II: Napoleonic Wars，后文简称 NW)的开发工作中。随着游戏发布日期的日益临近，我们终于有机会了解有关这款作品的更多细节。

逐鹿欧洲

NW 将舞台放在了 19 世纪的欧洲大陆，虽然整体时间跨度仅仅为一个世纪，但游戏将引领我们共同见证法国皇帝、军事天才拿破仑充满传奇色彩的一生。玩家可以从法国、英国、奥地利、普鲁士、俄国和埃及这六个国家中进行选择，通过艰苦的战斗实现自己一统天下的宏图壮志。每个国家都将拥有自己独特的建筑设施、战斗单位和迥异的科技树，玩家必须根据它们的特点选择相应的发展方向和作战方略。在单人模式方面，游戏将提供 10 个单人战役供玩家来完成，通过它们游戏将再现拿破仑皇帝征服欧洲和北非的全过程，带我们重温那些脍炙人口的经典战役。



新引擎、新特性

GSC Game World 为游戏制作了全新的引擎，它将 2D 与 3D 的图像效果完美地加以融合，不仅把 NW 的整体画面效果提升到了一个新的高度，还引入了诸如地形变化以及雨、雪等天气效果。这些新增要素除了体现在画面上以外，对于玩家的战略战术运用同样会产生影响。例如玩家可以将大批的火炮兵部署在高地上，便可以通过它们居高临下给对手致命一击；选择一支部队埋伏在道路两侧的树林中进行伏击也是一个不错的主意；而雨后湿滑泥泞的道路将严重影响部队的移动速度。前作中令人诟病的寻路问题已经得到了妥善的解决，经过重新设计的路径搜索系统将让玩家在游戏过程中更加得心应手。



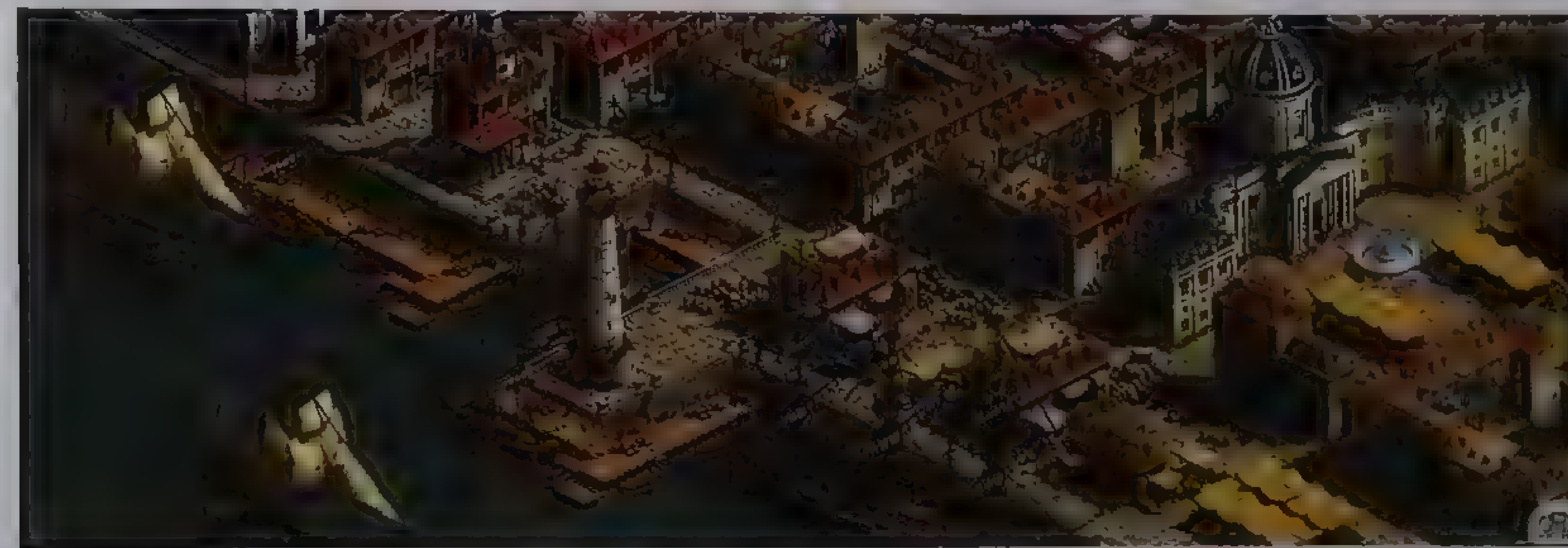
战斗艺术

令人激动的是，NW 将破天荒地允许多达 64000 个战斗单位同时出现在战场上，这也意味着玩家将有机会率领一支规模庞大的王者之师同对手进行一场奇史般的生死对决。游戏的操作界面得到了相当程度的改良，变得更加直观简洁，即使是初次接触该系列的新手也将很快掌握其操作要点。兵种克制、阵型选择和策略运用在战斗中将起到至关重要的作用，作战时玩家必须根据对手的排兵布阵选择相应的兵种和阵型来应对；而在两军胜负难分时，调遣一支精锐部队从侧翼包抄或是背后突袭常常会获得出乎意料的效果，这也将成为玩家以寡敌众、以弱胜强的关键所在。

除了地形、气候、兵种和阵型外，士气、疲劳度、士兵经验等都可能影响到战局的变化。比如在激烈的战斗中一旦指挥官遇袭身亡将可能使整支队伍的阵型散乱、溃不成军；急行军一段时间后，玩家的队伍可能会由于过度疲劳而移动困难，丧失作战能力；经过战斗洗礼的队伍会变得更富纪律性和战斗力，它们将会成为玩家手中的王牌之师。

简化的经济模式

NW 中的经济运作将被进一步简化，在获得了某个地区的控制权之后，玩家可以建立本地同其他地区的贸易路线，通过商业贸易来获得可观的收益以维持军事上日益庞大的开支。当然，您的对手绝对不会坐视您日进斗金，他们会尽力切断您的贸易路线从而破坏您的经济系统。如果玩家希望全身心地投入战斗之中，雇佣一位称职的财务官员来为您管理经济也是必须的。■



■名称 Unreal Tournament 2004 ■类型 动作【AC】 ■制作 Epic Games/Digital Extremes ■代理 未定 ■上市 2003.11 ■版本 英文版

A-



文/神之影

虚幻竞技场 2004

半条命2》(Halflife2)的公布似乎再次引发了FPS的浪潮,耐心等待的时候,大家可别忘了还有个"虚幻竞技场",前些时候,著名厂商Atari公布了《虚幻竞技场2004》(Unreal Tournament 2004,后文简称UT2004)的消息,这使得游戏界再次轰动起来,发行公司宣布游戏将由Epic Games和Digital Extremes联手制作。不知道这次强强联合打造出来的UT2004又会是什么样子的呢?



更加出色的画面、音效

"虚幻"成名之处不是游戏本身,而是它那近乎完美的引擎,许多厂商在开发游戏过程中都优先考虑是否使用"UNREAL"引擎,这使得同属"虚幻"系列的UT同样令人关注。这次的UT2004使用了修正后的"UNREAL2"引擎,新增加了一些粒子效果,在画面上与前作相比,并没有很明显的提高,不过在3D人物模型的描绘上,武器造型设计上,以及大范围的游戏舞台设计则显得更为成熟。只要玩家的显卡够好,你在游戏中所看见的画面保证会让你大为惊叹。游戏极度夸张的3D特效无时无刻不给人以亦幻亦真的震撼感受。对场景的打造也有了进一步的提升,这不仅仅体现于游戏场景的真实和精美程度,多重渲染的功夫也可见深厚,层次感之强可谓是前所未有。UT2004还加入了对应杜比5.1音效的设定,这使得游戏的音效在很大程度上更趋向于真实,不同的场景、高度,甚至玩家使用的武器不同,都会在游戏中产生直接的声音变化。

竞技FPS霸主

UT只用了短短几年时间就在全世界的竞技比赛中占有一席,由此可见游戏的受欢迎程度。在一代和UT2003中,联网功能还不完善,根本无法与CS相比,开发小组似乎也看到这点,在UT2004中增加了大量的联网功能。玩家可通过LAN及互联网进行实时对话,可以与队友联络,增强攻防效率,或干脆对你的敌人破口大骂;新加入的Unreal TV系统,让玩家可以随时观战,而不会对伺服器构成太大负荷,Unreal TV会与伺服器浏览器(Server Browser)结合起来,方便玩家找寻想看的比赛;功能齐备的投票系统让玩家决定对战模式、版图、规则和设定等等,同时可以踢走制造麻烦的玩家;Clan-match投票系统令对战双方能够更轻松地商讨比赛规则;界面经过重新设计,方便玩家浏览,选单亦附有自动说明,增设对战途中登入选单(以便平衡双方对赛人数),以及改良Server Browser,并加强服务器端过滤功能;值得一提的是,UT2004全面支持UT2003,也就是说你安装了UT2004可以去UT2003的服务器玩,但UT2003不能去UT2004那里玩。



有所变化的游戏模式

UT2004的单人任务为6个,玩家将到多位虚幻战士的故乡参与数场激战。而在多人模式上,保留原有模式外,还新增加了一个On-slaught战役模式,目的是抢占据点,这非常像《战地1942》,你只要击败一定数量的敌人,就能占据某块基地,然后那里会提供一些战斗所需要的物品。在这个模式中所用的地图都是非常宽广的,想徒步走是非常困难的事情,于是就设计了一些交通工具,车辆、太空船、飞机等,这个模式里大概有9幅新地图,足够大家爽一阵子了。■



B

■名称 Chaser ■类型 动作【AC】 ■制作 Cauldron ■代理 文大铭景 ■上市 2003.11 ■版本 英文版



文/DSoCM

猎 人

时间:2095年 地点:火星

联合国在Patrick May的领导下建立了MARSEC——火星安全经济委员会。但好景不长,第二年,联合国便失去了对其的控制。Patrick May将MARSEC卖给了大的财团,从中获得了巨大的利益……

人物:John Chaser

John Chaser在空间站的一个医疗中心,他失去了所有的记忆,甚至忘掉了他自己是谁,他为什么会出现在这里!他要做的,就是找回自我,揭露Patrick May的罪行……

《猎人》(Chaser)很容易让我们联想到由施瓦辛格主演电影《全面回忆》(Total Re-call)!二者具有几乎相同的角色设定,主角同样是一个失去记忆的特工,故事同样是从火星开始。但是在情节设定上却有很大的区别,虽然我们很容易在Chaser中找到影片的影子,虽然游戏同样是从火星开始,但Chaser的大部分的场景被设定在了地球!

游戏中的武器设定相当丰富,玩家可以使用很多熟悉的武器,手枪、霰弹枪、步枪、冲锋枪都是按照真实世界中的武器设计。唯一没有见过的武器也许就是Plasma Gun了。游戏的设计者为了让玩家感受到游戏的乐趣,在情节开始不久玩家便可以拥有所有的武器,而不会出现象某些游戏那样,到了后期才能短暂感受强力武器的遗憾。



游戏采用了Cauldron自己开发的Cloak NT引擎,画面表现显得中规中举,其中场景的细节和光影描绘给人留下深刻的印象。游戏中的物理设定相当出色,当你投掷的炸弹在敌人中爆炸时,你可以清楚地看到敌人被炸得粉身碎骨,或者随着爆炸的冲击波撞到玻璃或者门上。此外,游戏中有一个很有意思的设计,玩家可以看到水下敌人的影子,当你向他射击时要考虑到水的阻力对武器命中以及伤害的降低。

游戏的声效是游戏开发小组非常满意的部分。游戏中,所有房间的回音、各种设备运转的声音、街头行人的声音、武器爆发的声音……都有其独特之处,最大程度上提高了玩家的参与感。不仅如此,在游戏音乐的制作上,开发小组也颇费苦心。Chaser中所有音乐的制作都是在游戏制作完成后根据情节的发展创作而成的,这又在衬托游戏气氛上起到了重要的作用。

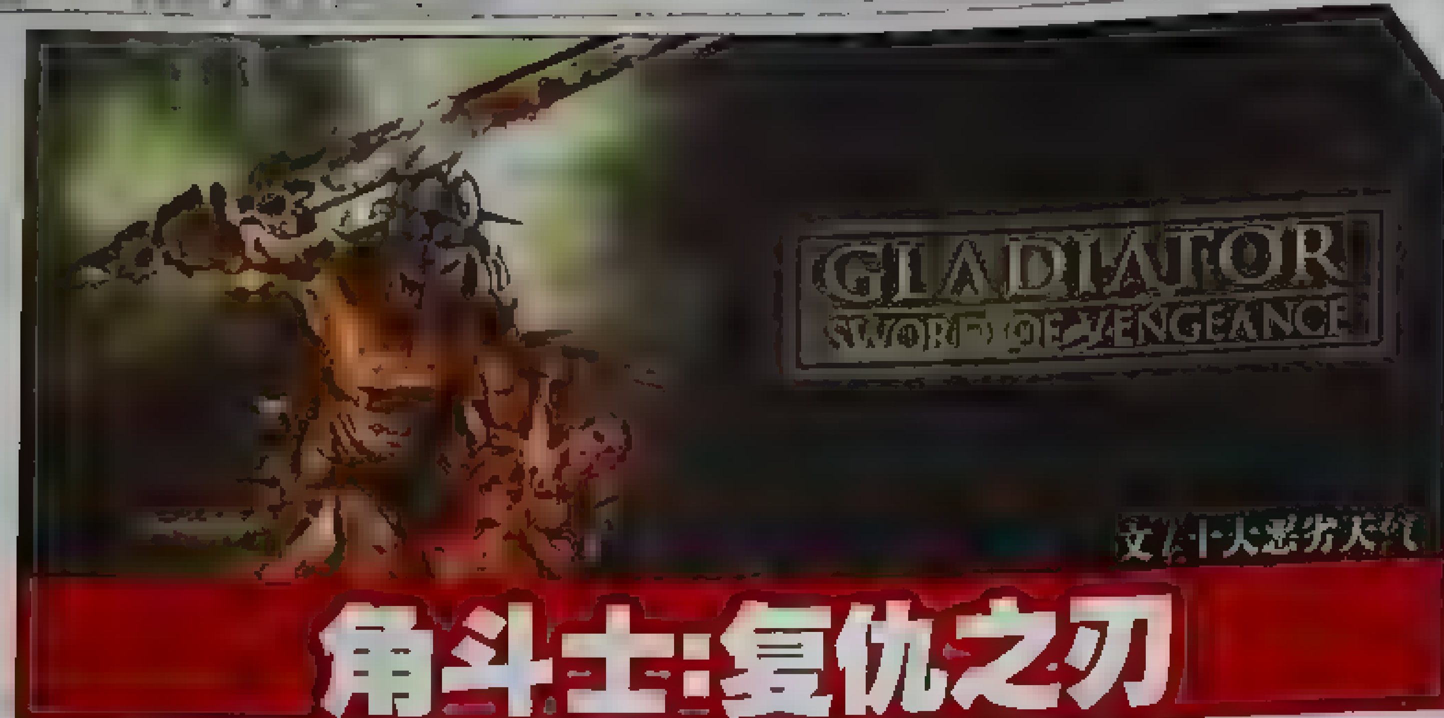


虽然游戏被设定在了2095年的火星,但游戏中的敌人却还是我们熟悉的人类,他们具有不同的相貌,不同的习惯和特点。游戏的大部分场景被设计在了室内,因此敌人AI的表现将会更加明显。他们会根据场景内不同的环境选择隐藏的地点,对你使用的武器会有所判断并作出相应的反映。另外,敌人会根据当时的情况聚集在一起对你进行攻击,独身的敌人会很好地隐蔽自己,在角落里射击,玩家很难看到敌人独自出击,他们会呼唤同伴并计算出最佳时机向你发动进攻。

在游戏中,玩家可以看到Adrenaline模式。这个模式与《英雄本色》(Max Payne)和《黑客帝国》(Enter the Matrix)有很多相似之处。这同样是一个慢镜头模式,启动之后,玩家可以更容易躲避敌人的攻击,提高自己射击的准确率。

与大部分FPS游戏相同,Chaser同样拥有丰富的多人游戏模式:DeathMatch、CTF……另外一些任务模式也包含在其中:发射火箭、消灭敌人、摧毁火箭等……玩家可以在多人游戏中体会到更多的乐趣。

Chaser是斯洛伐克游戏开发小组Cauldron的第一款FPS游戏,在FPS游戏大行其道的今天,能够在欧美获得成功足以说明游戏的品质。在我们等待《半条命II》或者《毁灭战士III》的日子里,Chaser是FPS游戏迷们又一个不错的选择。■



角斗士:复仇之刃

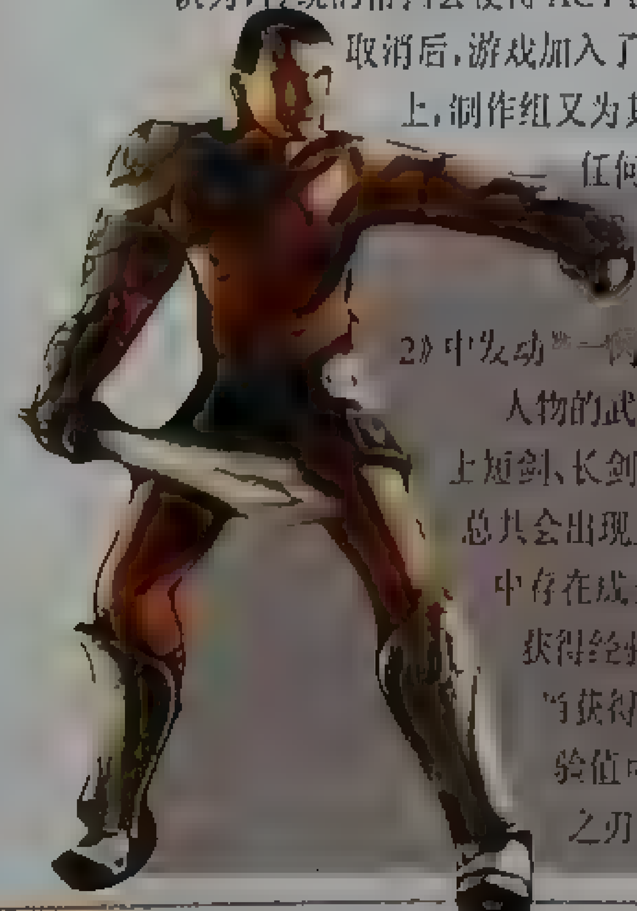
改变历史

2001年，当Ridley Scott执导的历史巨片《角斗士》的热潮刚过，一部同样反映角斗士血腥生活的第三人称动作游戏《角斗士：复仇之刃》就在Acclaim工作室投入了开发，如此之长的制作周期打造出的应该不会是粗制滥造的电影跟风作品。游戏以公元106年的罗马帝国为舞台，在Trajan皇帝驾崩后，新继任者暴君Arrantus上台执政，他有着邪恶的野心——将罗马烧毁，然后在废墟上建造一个打着个人烙印的邪恶都市"亡灵花园"。为此他将灵魂出卖给了Deimos与Phobos两位邪神，并由此获得了黑暗力量的眷顾。为了麻痹罗马市民，他让奴隶们在斗兽场中表演血腥刺激的血肉搏杀，并用美酒来麻醉那些善良的市民。很快，罗马城就在鲜血与酒精的双重刺激中变得疯狂，原本光荣、文明的罗马城变成了一个残酷、野蛮的血肉战场。游戏的主角Thrax是一名幻想着用生死表演来取悦主人，并以此获得自由的角斗士。一天，战神Remus在他的梦中出现，他为所有角斗士指明了通往光明殿堂的道路，这使得Thrax不再对屈膝得来的自由报以任何幻想，唯有联合所有角斗士奋起反抗，才能赢得自由。Thrax这位电子世界中的"斯巴达克斯"将率领一群身经百战的角斗士，将复仇之刃插入罗马暴君的心脏，用自由与荣耀来改写那段肮脏的历史。

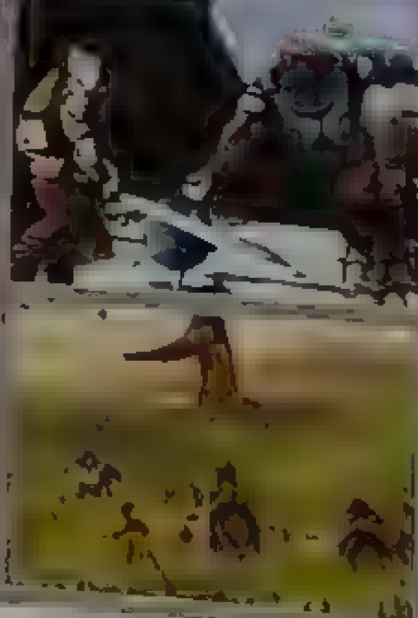


体验百分之百角斗士生活

为了再现角斗士的格斗技法，制作组特意聘请了美国职业摔跤联合会中的"大块头"们担任游戏的动作捕捉工作。从ECTS大展上公布的DEMO上看，人物的动作相当夸张，每一个动作都大开大合，力量与速度感很强，重型技能给人以一种势不可挡的压迫感。人物具备的动作包括刺、劈、撩、砍等，为了突出角斗士在战斗中的"一招制敌"，战斗中每个人物上方的HP槽都很短，这使得一次连击就可以彻底消灭对手。与一般ACT游戏不同的是，游戏中并没有格挡的设定，这是因为Acclaim认为，传统的格挡会使得ACT游戏的战斗陷入"Defend-Defend-Attack"的单调循环中去。在格挡被取消后，游戏加入了一个闪躲键，它的作用相信不用笔者进行过多的解释，而在实际使用上，制作组又为其注入了独特的游戏理念：在正常状态下按动闪躲键，Thrax不会做出任何闪避动作，只有在对手发动攻击的一瞬间按键，你才有可能躲开对手的致命攻击，由于游戏中人物的出招动作相当快，因此相信《复仇之刃》中的[illegible]2》中发动"一闪"[illegible]去。



人物的武器种类分为三大类：剑、斧、弓箭，另外加上短剑、长剑、双刃斧、飞斧这样的变种，游戏中总共会出现大约一百种左右的武器。武器系统中存在成长的设定，每次消灭对手，武器都会获得经验值，到达一定量后可以获得升级，当获得更高档次的武器后，原有武器的经验值可以注入新武器中继续使用。《复仇之刃》中防护道具的作用则可以忽略不计，由于不能发动格挡，因此盾牌的作用仅仅限于摆个"POSE"，由于HP槽容量的限制，唯一让自己在乱军中毫发无伤的办法是准确的闪避，而不是盔甲的保护。独一无二面具系统颇有新意，通过收集，玩家可以获得不同种类的面具，它们可以提升玩家的战斗力，一些面具还能使你的对手产生恐惧，从而达到削弱对手的命中率、造成对手自行离开战场的目的。另一个有趣的武器是铁链，在陷入混战时，玩家可以用铁链将数个靠近的敌人锁住，然后再将这些失去抵抗能力的对手变成一堆肉酱。





由于战神的眷顾，Thrax拥有魔法力量，一些超自然魔法（例如火球术、闪电术）可以对骷髅、牛头怪等神话生物造成致命打击，但它们无法对人类造成杀伤。游戏中还有一个特殊的杀戮指数槽，当玩家累计消灭了一定数量的对手，计量表也会不断提升，玩家可以在计量表全满后施展出更加华丽的必杀一击。随着战绩而提升身价等级（共有16个等级），甚至还能学习到超过100种以上的必杀技，或者是存钱购买超过400种的攻防道具来强化自己。

浪漫的冒险之旅

游戏的视角有些类似《鬼泣》，当玩家到达固定机位后，引擎会根据玩家在场景中的运动来进行运镜处理，一些组合技与必杀技使用后，玩家还能看到缩放与回放效果。游戏中共分12大区及30个舞台，现实场景中的古罗马斗兽场、元老院等场景都被打造得极具历史文化内涵。场景的另一个卖点就是神话世界，随着剧情的发展，Thrax需要进入神话世界铲除邪恶的根源，神庙、洞穴、地下城都是玩家探险的舞台，在这里你将面对行动敏捷的骷髅武士、力大无穷的牛头人战士、诡异的亡灵法师。在ECTS2003上，Acclaim还展示了一个空中的场景，主角手持双手利斧在一片半圆形的草地上与一群反派角斗士决战，这个决斗场漂浮在半空中，朵朵浮云从身边掠过，微风吹过，草原上浮现出阵阵"浪花"，这样一个浪漫的美景很难让人与杀戮战场联系到一起。

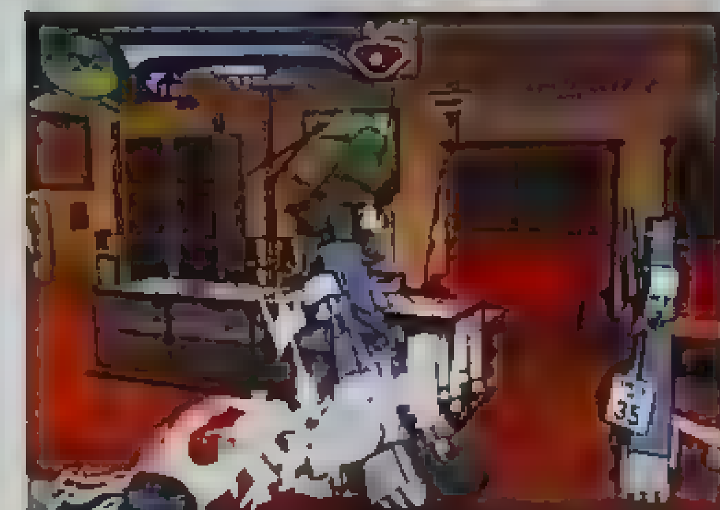


忍者神龟

神龟英雄重现江湖

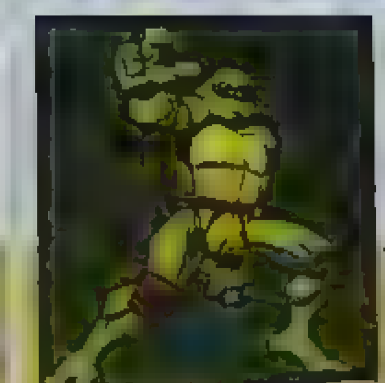
在第一部《忍者神龟》动画片播出之后，KONAMI就看到了其中蕴藏的巨大商机。1988年，他们开始着手将这部风靡全球的动画片改编成互动电子娱乐软件。后来在FC、SFC、N64平台上推出的"忍者神龟"系列游戏为KONAMI带来了超过5亿美元的累计销售成绩。在今年的11月，"忍者神龟"系列将要在NGC、PS2与PC平台上全面复活。同时回归的还有经典的过关模式与清新的卡通画风。

本作使用英国Criterion公司先进的Cel-shaded RenderWare为开发工具，这套工具可以提供色彩艳丽的卡通渲染效果，与《XIII》相比，它能够提供更多的画面发色数，并支持多视角。那四位可爱的忍者神龟在Cel-shaded技术的演绎下回到了漫画世界中的形象。











清版动作系统

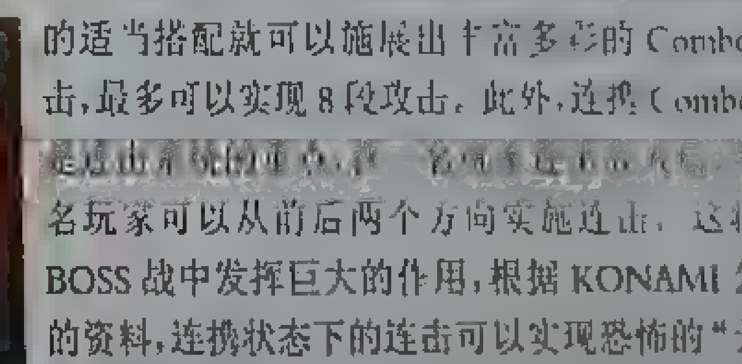
相信看到这样一个游戏系统，老玩家们一定会兴奋不已吧——不错，街机与FC上的经典游戏模式又回到了我们身边。PC版支持两名玩家同屏战斗，而PS2版则可以通过手柄分插装置实现恐怖的四人同机表演。相信屏幕前的争吵、欢笑会增加许多乐趣。游戏将以横版的方式展开，每个关卡都被划分为数十个战斗区域，当神龟进入战斗区域后，镜头会对该区域进行锁定，必须消灭这个区域中的所有敌人之后才能离开，此时屏幕的右侧出现一个提示向前的箭头。你的对手包括动画片中出现的捕鼠机器人、机甲侦察兵、黑衣忍者、白衣忍者、空中无人机。每场战役由两到三个左右的小关卡组成，最后的封关BOSS都是由"郎哥"控制的机甲怪。下水道、街道、博物馆、机场、码头、地铁站都是神龟们惩恶扬善的舞台。在游戏的最后，你将不可避免的与邪恶的斯雷德决一雌雄。

虽然游戏画面是类似《绿巨人》、《XIII》的卡通风格，但是游戏的场景一点也不会带给人纸片的感觉，除去背景。在战斗区域内出现的任何物体都是可以与神龟发生互动的，打破消防栓、柜子、冰箱，玩家可以得到补充HP的比萨饼、增加防御力、攻击力的道具与用以远程攻击的忍者镖。玩家还可以借助墙壁来发动威力无比的壁技。横版画面在出现漂亮的连击或主角们进入特定区域后会转变为特殊视角，此外，一些关卡中穿插的附关中，神龟还将乘坐划艇、飞机、火车与邪恶的敌人展开战斗，此时的特殊画面效果还将变得更加令人眼花缭乱。

由于是最正统的街机风格，因此游戏中的人物数值相当简练。屏幕的上方蓝色血槽显示着当前的HP，当HP只剩三分之一时，血槽的颜色会转变为红色，此时神龟可以具备1.5倍于正常状态的攻击力，并可以开启隐藏的特殊攻击效果。血槽下方的忍者镖符号相信不用过多的解释，每个神龟可以携带99枚忍者镖，只要对手与神龟处于同一个平面，你就可以毫不费力的予以射杀。此外，当人物死亡之后，你也不必马上忙着读档重来，因为游戏中的神龟具备3次的复活能力（这个设定实在是太经典了），生命次数是以血槽右侧的红心进行表示的，如果两个玩家同屏战斗，最先死亡的玩家还可以从队友处"借"得生命，前提是得到对手的许可。







游戏的操作将力求简单，主要按键只有轻斩、重斩与跳跃。每次击打对手，屏幕上都会出现"BANG！"、"CRASH！"等字幕，从而更好的实现动漫效果。玩家只需要用轻攻击与重攻击按键的适当搭配就可以施展出丰富多彩的Combo攻击，最多可以实现8段攻击。此外，连携Combo也是连击系统的重点，在[illegible]名玩家可以从前后两个方向实施连击，这将在BOSS战中发挥巨大的作用，根据KONAMI公布的资料，连携状态下的连击可以实现恐怖的"无限连"效果。游戏中的经验值系统由屏幕下方的分值来计算，击倒对手后的分值会累计到总积分中去，当到达一定量之后，玩家就会获得奖励生命。连击与合体攻击所产生的得分将高于正常状态下的三倍，在这样的鼓励下，忍者神龟定会在大家的控制下展开炫目的功夫表演。■



闻名世界的“赌城”拉斯维加斯各位一定早有耳闻，这座美国城市与我国的澳门特别行政区极为相似，整个城市都是依靠发达的博彩业而发展、崛起并繁荣兴盛起来的。笔者这次所要介绍的这款游戏，就是以拉斯维加斯为题材的，它的英文名字叫做“Vega$ Make it Big”（用了一个美元符号$来代替S字母，很夸张吧），直译就是“维加斯：将它做大”，听起来有些莫名其妙，不是吗？但是只要继续往下看，你就会发现游戏这样命名的缘由。

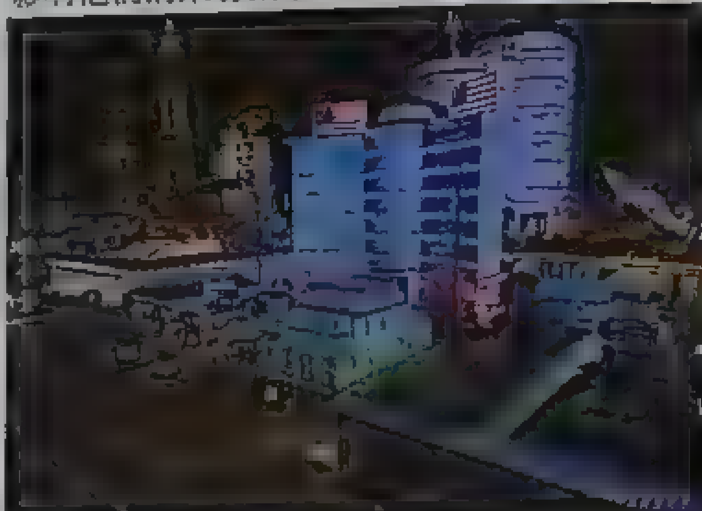
这是博彩帝国

初次看到这款游戏，很多玩家一定会习惯性地从游戏的名称中所包含的“维加斯”断定这是一款模拟博彩游戏，但是事实上，这款游戏的主题并非是赌钱，而是一款类似《酒店大亨》般实实在在的“大亨”类游戏。游戏中，你将体验一座以博彩业为主的休闲度假中心的整个发展过程，开始你所拥有的仅仅是一小块接近荒芜的地皮（这和当年的赌城”拉斯维加斯很相似），你需要通过辛勤工作，努力使其发展成为一座集赌场、宾馆、游乐场、剧场、酒吧为一体的休闲娱乐中心，与同类游戏相比，《赌城大亨》最大的优势在与其包容性：你所经营的将不仅仅是一座旅馆、一家餐厅，或者一座游乐场，整个娱乐之都的城市都将由你来亲手创造并经营，而其中的感觉与经历又完全不同于“模拟城市”系列，对于所有喜欢模拟经营类游戏的玩家来说，这将非常具有挑战性。



还是游客天堂

据统计，目前斯维加斯的年度游客总数高达3000万人次，世界各地涌入的游客已经将这里变成了一个国际性的大都会，而在《赌城大亨》中最多会出现超过五位数的游客，他们将是你维持并发展的关键。在游戏中，你需要时刻注意城市的方方面面，高分贝的噪音和不良的气味都将严重影响游客老爷们的心情，并进而影响他们的来访数量。

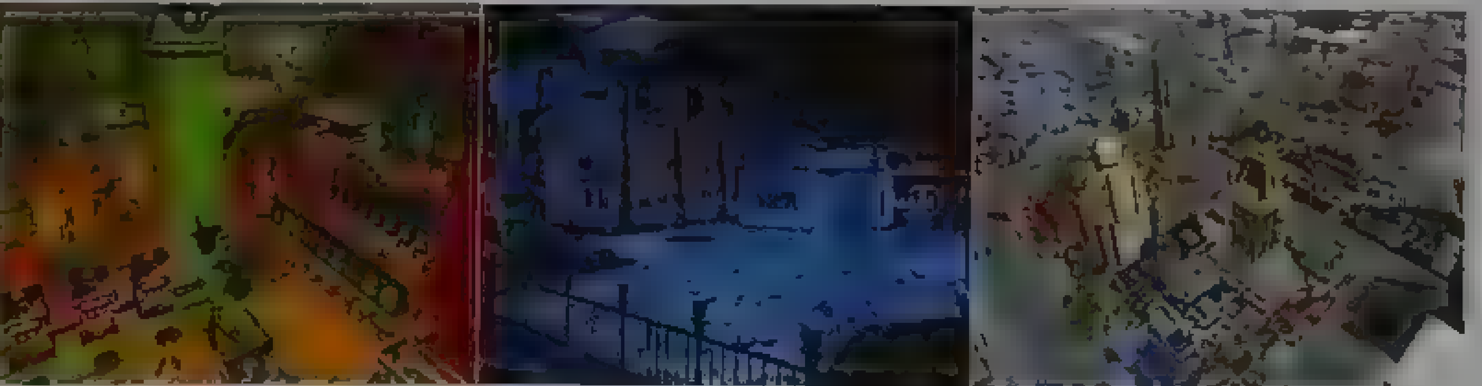


拉斯维加斯的夜生活是非常多彩多姿的，主要项目是博彩，但豪华晚餐以及精彩的歌舞表演也非常诱人，从制作商公开的截图中我们可以很明显的感受到。就娱乐表演而言，拉斯维加斯是全美国，甚至全世界知名艺人的表演圣地，当年法兰克·辛那屈、猫王等人就皆以在拉斯维加斯的演出而名噪一时。在农历春节或是传统中国节庆时，甚至会有中国艺人在拉斯维加斯演出。无论何时前往拉斯维加斯，几乎都可以看到许多知名艺人的演出。在《赌城大亨》中也看到这些表演的话，不知道算不算一种奢望呢？

在游戏正式版发售的时候会同时附带一个编辑包，通过这个工具包，玩家将可以编辑地形，缔造完全属于自己的度假胜地。目前这款游戏还没有确定最终发售日期，不过，如无意外的话，应该会在圣诞节前上架销售。■

更是娱乐之都

我们知道，拉斯维加斯以博彩闻名于世，但近年来，随着许多超大型观光旅馆的兴建，一些大型主题乐园、表演剧场的纷纷开幕，拉斯维加斯已经蜕变为适合全家大小以度假为诉求目地的娱乐中心，无论任何年纪的人在此都能尽情享受全世界最好的娱乐活动。事实上游戏中的主题“维加斯”的最终发展目标也正是这种全方位的娱乐中心，尽管博彩由始至终都是整个城市的支柱产业，但游戏中并没有无限夸大其地位。游戏中提供了10大类设施，你可以在你的度假胜地上修建超过100种的不同建筑。玩家在游戏中需要经营的项目决不是单一的博彩业，还包括供游客住宿餐饮的旅店、餐馆等基本设施，为了吸引更多的观光者，你还需要修建游乐场、主题公园、剧场、酒吧、当铺等其他娱乐和辅助设施。娱乐场所从内到外都可以完全的根据自己的喜好定制，从内部布局到人员管理，甚至是某台老虎机或者某张赌桌上的赔率，都能亲自设定。





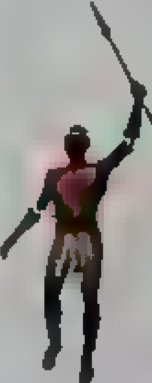


在我们所经历过的角色扮演游戏中，小团队协作探险这一分支领域一直基本局限于以“博德之门”为代表的奇幻类型。体格健壮的武士、杀伤力惊人的魔法师与通晓机关暗道的盗贼，这三种角色的配合是最常见的了。至于现代背景下的团队协作游戏，则仅有《异尘余生战略版》、《奥秘》等寥寥几部。如今，来自波兰的一家名为Mirage的开发商，将向世人展示其独特的作品——《世界大战1943》（World Wide War 1943）。其独特之处在于它不仅是少见的将背景设置在现代背景下的团队协作探险的角色扮演游戏，而且是以一种幽默的风格来铺开冒险进程的。



混进纳粹潜艇的土豆贩子

故事是由一位名为Johann的水手进行叙述的。他的船长兼老板趁着兵荒马乱，干着偷运土豆去挪威的勾当。用我们熟悉的名词来定义，就是搞海上走私。凭借着运气和高度的警觉性，他们躲过了战舰的多次威胁，然而在某个倒霉的星期一，却意外地被德军的潜艇碰上了。一颗鱼雷将走私船送进了海底，船长和Johann勉强爬上一座小冰岛。当他们所有能够用于燃烧的物品耗光而快要被冻死时，意外地发现前方水面上浮起一艘德军潜艇。走投无路的两人不得不赌一把……混进潜艇！潜艇将两人带到了遥远的非洲，而两人也逐渐发现这条纳粹鲨鱼在执行的是一项寻找神奇宝物的秘密使命……



搞笑的冒险旅程

游戏中到处充满了幽默的气息。比如，设计者本可随便指定一种商品让他们去走私，但为什么偏偏是土豆呢?! 从上文的故事背景中，细心的人不难发现土豆这个词的英文potatoes与鱼雷的英文“torpedo”是多么的类似。在Johann的旅行记录中，到处都充满这类令人莞尔的幽默气息，比如把船沉的那个倒霉星期一（Monday）称为“the day after Sunday”，和船长争论谁救了谁，抱怨船长让他什么都记录，以及在得知德军的秘密计划后，不得不“毅然”放弃与旅途中一见钟情的女友结婚的桃色梦而继续远航。除了Johann之外，搞笑的来源还包括与众多NPC的交谈、一头捡来的骆驼、一些奇特的物品——比如可立刻令人容光焕发的魅力药水。



战斗也非常过瘾

如果说稍微成熟的玩家更容易体会到游戏中众多令人莞尔的细小地方和进行解谜的话，那么年轻的玩家也不会对体验该游戏感到失望，因为一款游戏最引人注目的部分——画面图形，在《世界大战1943》中表现非常出色。设计者在2D的背景画布上，使用了高分辨率的手绘风格的表现手法，虽然引擎显得不那么先进，但整个画面看上去令人赏心悦目，而且对配置要求也不高。其次，游戏的战斗成分比较高。它设计了多个分支探险情节，喜欢穷究一切的玩家完全能在其中过把类似“暗黑”的那种杀怪杀敌的瘾，只不过作战所用的器械不是剑与魔法，而是火药枪械。



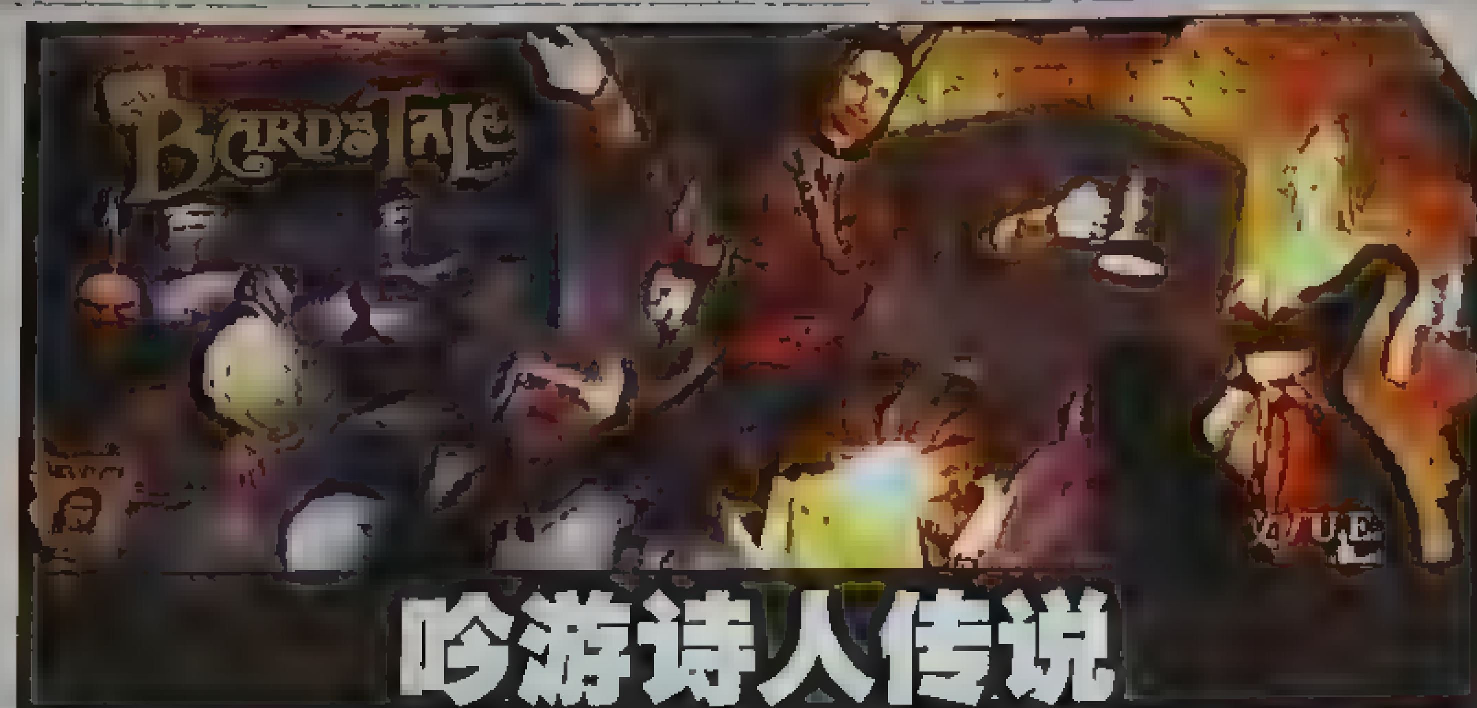






五个伙伴齐步走

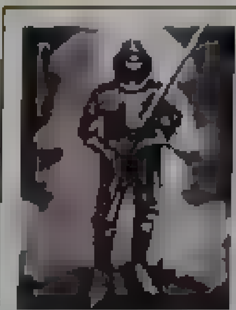
在游戏中，玩家的足迹将经过北冰洋、北非的利比亚、中非和欧洲，探险队伍也从老板、Johann这对活宝扩展到包括一名北方舰队的哑巴士兵、一头骆驼、一名黑人游击战士共5个角色。在角色的发展上，游戏提供了3种主要职业和7种分支职业，其区别主要在于50多种技能和特长的发展选择上。玩家将遇上50多位NPC、40多种装备着各种武器的敌人。不用担心，游戏对玩家的物品及装备的设定也相当丰富，比如服装就包括头盔、帽子、上衣、裤子、足靴、腰带、手套等，武器包括手枪、步枪、轻机枪、重机枪、迫击炮、火焰喷射器、手雷、格斗器械、弓、弩等，其中每一类都根据各国的实际模型而分为多种，比如步枪就根据德、英、法、美、意等国的实际步枪而分为七、八种之多。最有趣的装备大概要数一艘黄色的潜艇了。玩家将怎样与它互动呢？它与中非的宝物有什么关系？看来这款搞笑版的印地安那琼斯式片子有很多值得期待的东西哦~■



吟游诗人传说

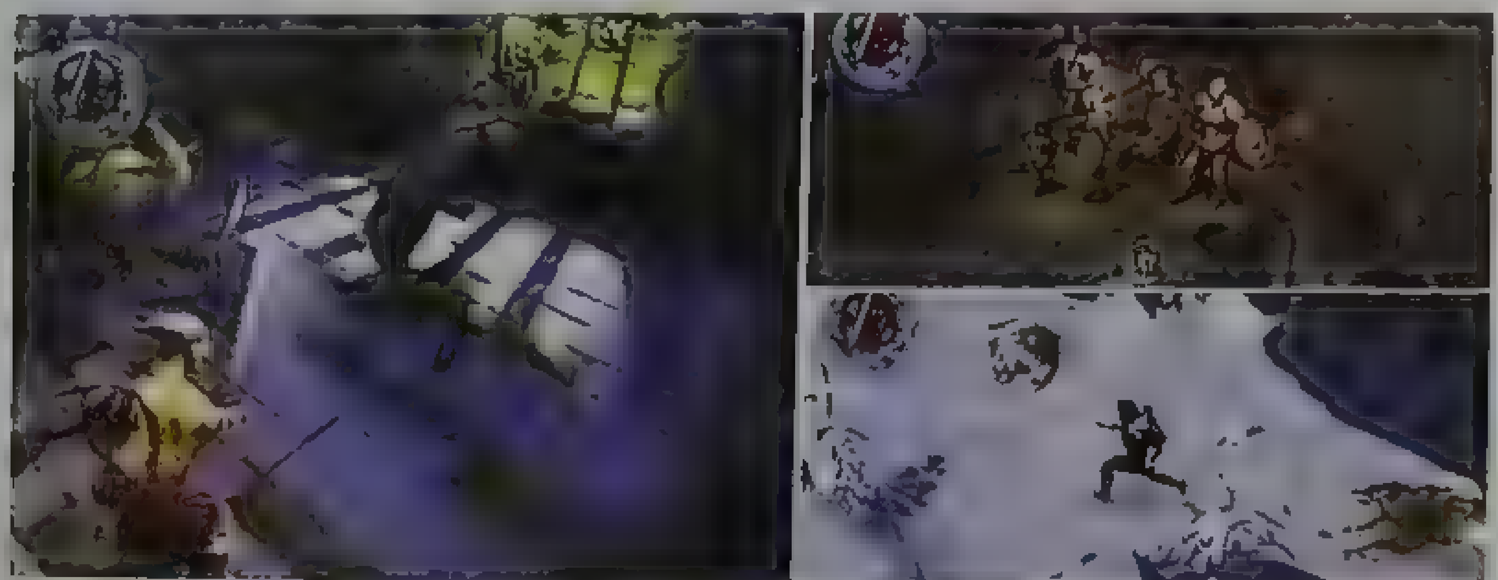
前游戏巨商interplay的头头布赖恩法戈（Brian Fargo）现在创立了自己的公司——InXile Entertainment，其新作《吟游诗人传说》（The Bard's Tale）也已完成大半，不过在北美，InXile为这个游戏取的名字恐怕还要跟EA商量。因为EA已有一款和其同名的老游戏占有地呢，老牌玩家可能还依稀记得这由Interplay操刀，EA于1985年发行的，在APPLE II上的名噪一时的经典RPG，它也叫“The Bard's Tale”（当年国内译名《冰雪传奇》）。不过自称为“被流放的领导人”的法戈宣称他的《吟游诗人传说》可不是在为这款老游戏出续作，而是要打造出一款独特风格的RPG新品。

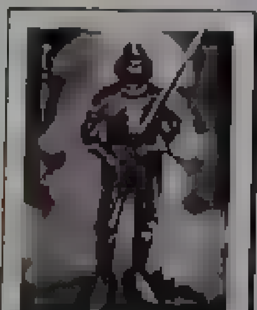




法戈在1983年创立了Interplay并在职20年，有制作《荒原》和《异尘余生》的光辉背景，他操刀的作品自然令人期待。光由专业编剧家写的游戏脚本就有700多页。引擎将是改进后的“博德之门：黑暗联盟”（现在用于《无尽的任务：诺拉斯战士》）。有别于一般游戏公司地图与脚本交错制作的惯例，InXile花了6个月同时完成了所有的剧本和地图，现在连两首客栈背景音乐都已经灌录好。

对话选择系统只有两种：友善和狡猾，每个都有完全不同的分支。InXile表示，现在太多的游戏提供几个选项，但其结果都是相同的回答，而换成两种对立的选项后，所起的回答效果会立刻反映出来，这可省了看对话后再慢慢选择的时间。游戏进程中，你会碰到大约5000条对话，超过50000词的内容，每句话都有语音。





游戏开始于Skara山坡小镇附近，这是个真实存在于苏格兰北端，奥克尼郡岛上的远古遗迹。那里的传说十分丰富，混合着挪威、苏格兰、凯尔特神话的味道。游戏主线围绕着吟游诗人，当然他不是莎士比亚型的，而是一个愤世嫉俗，只关心钱和女人的家伙。他不屑偷窃，但“正大光明”骗人钱财。故事主题偏暗，多分支，一改以往穿着闪亮铠甲的骑士救公主的老套。旁白解说人会不时出现带动情节发展，并在关键处唠叨两句，扮演先知的角色。不过他只是给玩家一个大体方向，你完全可以我行我素。

吟游诗人吟唱的音乐是游戏重头。起初你只会一首简单的曲子，可召唤一只老鼠，随着不断的磨练，通过得到经验值和特定的魔法道具，可召唤的怪物数量会增加，攻击防御力会越来越强。



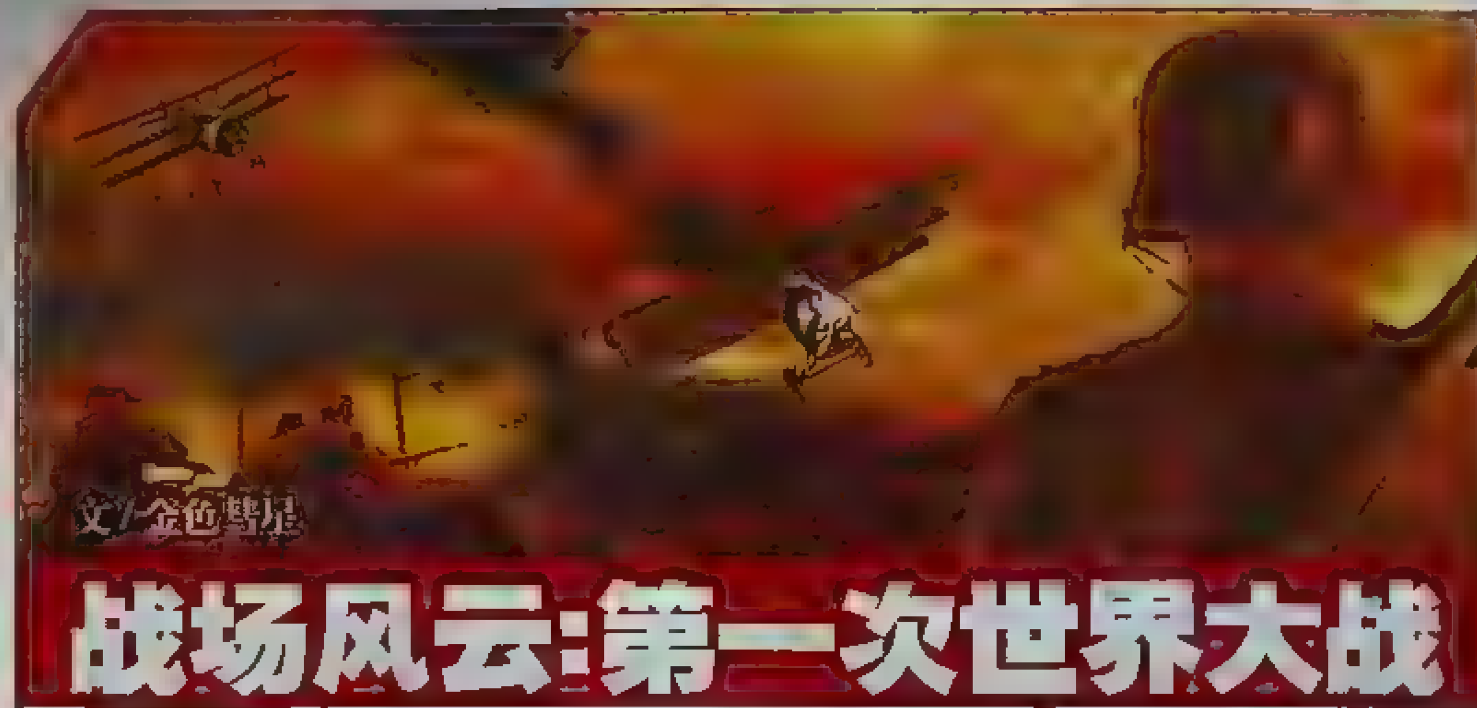
读过InXile的设计脚本，你会发现他们正在颠覆传统的RPG模式，游戏中全是新奇的故事和搞笑的情节。现在游戏太多充满着陈词滥调与所谓的正义，我们已经厌倦了救人拿东西的任务，往返商店卖破烂，该是换换口味的时候了。

你所做的每件事会被这个世界忠实的记录下来，可能有些事连你自己也忘了。举个小插曲，在一个村落里，你被邀请去当地的音乐会，会上有人吟唱一个民间传说：一只恐怖的生物涂炭生灵，而这生物是由某个傻瓜召唤出来的。最后镜头一转，给你面部一个大特写，原来这个“传说”就是你干的好事。另一段情节是你来到一个被残忍的维京人所统治的村子，村民对你十分冷漠，不过，你却被维京人热情招待。最后一切真相大白：原来，这个村子本是由一层坚实的城墙所包围，易守难攻。当时维京人包围了村子几天，无计可施，正当他们打算放弃时，你装模作样以村子救世主的名义出现了，意外的是，被你召唤出来的龙失控暴走，撞塌了城墙，维京人顺利冲了进来，赢得了胜利。所以对维京人来说，你可是他们的“英雄”。

游戏里还有许多搞笑的任务：譬如在一个村落听说地下室鼠害严重，于是你这个恶豆以钱和女人为条件接下了任务，不过在发现这些老鼠是会喷火后，你仓惶逃出，但发现自己背部已被烧焦，成了整个村子的笑柄。为了挽回面子，你再次大无畏的下去，巧合的是，在使用电属性生物后，水里的耗子全被电死，结果你赢得了村人的尊重和酒吧女郎的崇拜。

InXile计划整个游戏流程有30个小时，里面包括14个不同的区域，每块有1~4张游戏地图，不过按照你完成的任务走向，有些地区将不会显现，等着你再次游戏发掘。《吟游诗人传说》已经开发了一年，开发组预计最少还有一年的开发时间，预计2004年末会同时推出PS2与PC版本。■



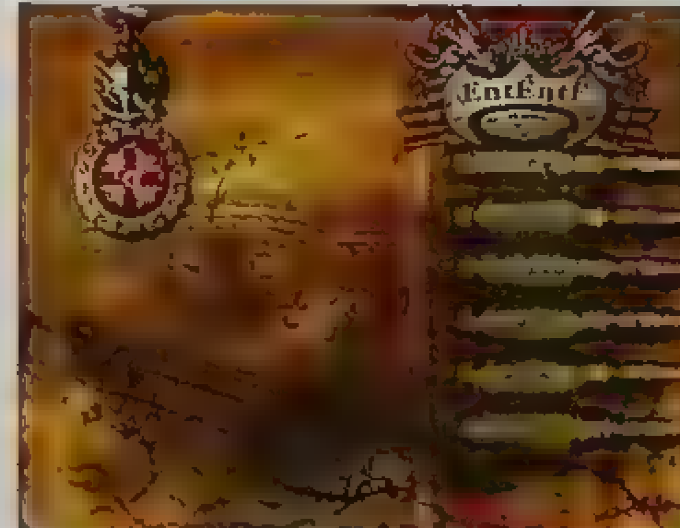


战场风云：第一次世界大战

在诸如“盟军敢死队”、“荣誉勋章”、“战地1942”等二战题材的游戏如过江之鲫，不过，各位大牌游戏策划人们似乎都忘记了另一次席卷全球的巨战——第一次世界大战同样精彩和惨烈，同样能够做出漂亮的游戏。喜欢另辟蹊径的俄罗斯游戏公司“布卡”（BUKA）看到了这一点，制造出《战场风云：第一次世界大战》。



一战的魅力在于热兵器的残酷和骑士精神的存留相交织。陆军是一次大战的主要角色，在《战场风云》中，他们的表现和其他即时策略游戏没什么区别，但是数量之多着实叫人吃惊——我只在《哥萨克》中见过类似壮观的人海场景。陆军的升级系统是完全符合当年史实的，一战中，普法战争形成的骑兵战术逐渐消亡。你可以在游戏中升级骑兵的战术——“手递手”攻击模式——这是一种威力巨大的骑兵冲锋方式。呼啸的骑兵排成一字阵型，以惊人的速度冲撞和践踏敌军步兵，场面非常宏大。



同样的战术也可以用在普鲁士皇家掷弹兵身上。历史上，掷弹兵用这种巨大的牺牲方式为自己赢得了荣誉，所以后来的纳粹第三帝国将掷弹兵作为一种荣誉称号，称呼机械化步兵师为“装甲掷弹兵”。但在《战场风云》正式版中，鉴于平衡性的考虑，有可能将这种自杀性的攻击方式改为非升级攻击，使该兵种上来就成为最热门的兵种之一。



在游戏中表现最突出的是当年战争中的新兵——空军。人类刚刚飞上天空仅仅十年，飞机就作为一种新型兵器出现在了战争舞台上。到一战爆发时，主要参战国飞机已经达千架。其中俄国拥有263架，德国232架，法国156架，分居三甲。这一点在《战场风云》中有非常清楚的表现：首先，这三国的飞行水平在游戏中表现最好，内设数值比其它国家的空军要强。其次，在游戏中空军并非像在《国家的崛起》里那样，只要有钱和人口，就可以随便造，而是严格地按照当时的各国国力，有一定限量。

空军的另一大特色就是一战飞机花花绿绿的外壳涂装，除了著名的索普威斯——骆驼式战斗机和其他游戏中常见的红男爵福克Dr III战斗机外，还有容克斯D I、福克E III、布里斯通IV等飞机。在战争中期一个单关任务中选取德军后，我的飞机经常和斯帕德VII型飞机交战。我隐约认出，法军的该型飞机竟然采用了一战中最著名的“空中骑士”居内梅的涂装，这让我感到了这款游戏里包含的浓厚人文气息。居内梅是法国一战头号王牌，在一次和德国著名王牌乌德特的决战中，后者机枪卡壳。于是居内梅也仅仅是在咬住对方后晃动了一下机翼，没有攻击。这给敌人留下了极深的印象，以至于他阵亡后，德国报纸也为他发表唁电。

在这款游戏中，空军刻画最好的一面当是其升级部分。战争初期，飞机只能在2500~3000米高度以100公里的速度飞行2个小时。但随着时间的推移和新技术出现，新型飞机将把性能全面提升一倍。在升级之后，炸弹携带量比以前多一倍，对地位单位的攻击更加准确，飞行高度更低等。

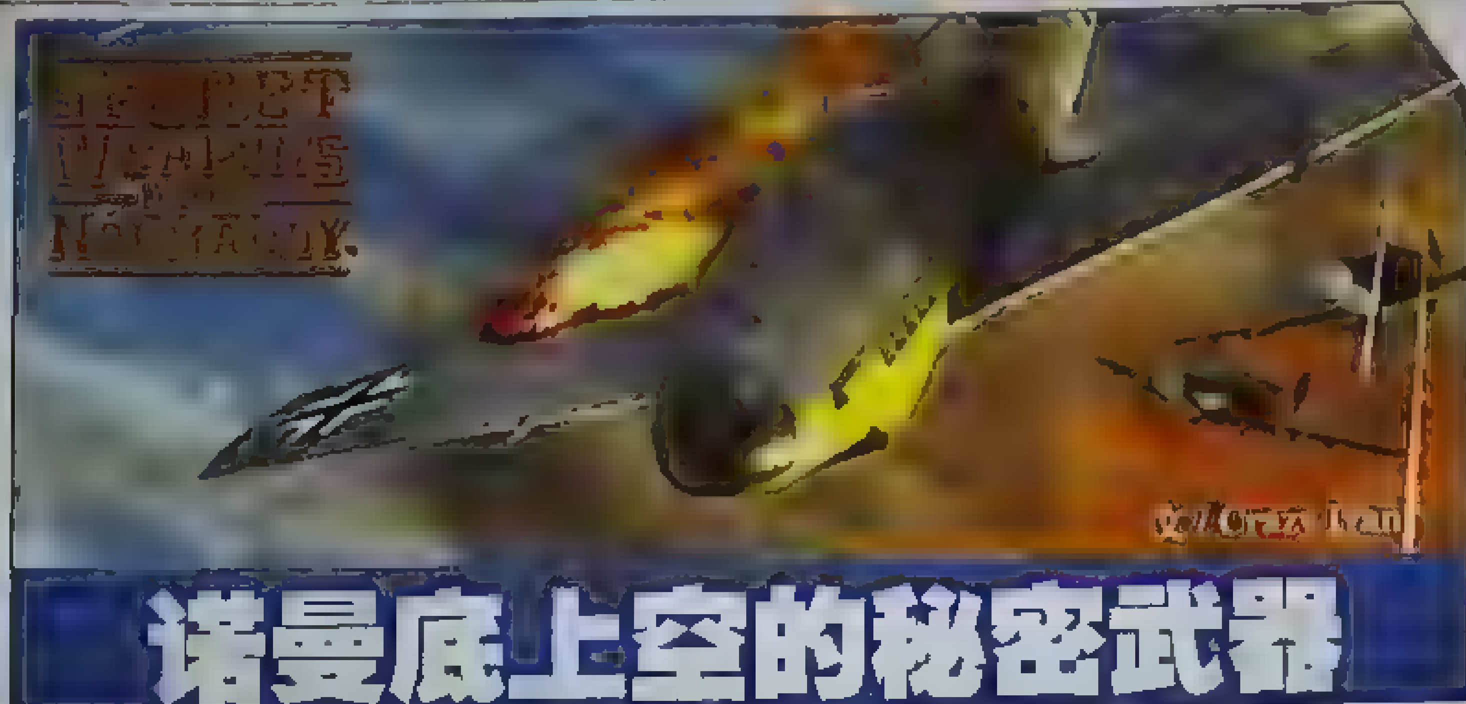


海战可以说是这款游戏中最复杂繁琐的部分。在建造炮舰的漫长等待中你可以看到一艘炮舰慢慢的成型，安装各种部件，游戏设计人员还为炮舰的各个炮位作了特定的设置，在游戏中，随着攻击的角度不同，你可以看到在战舰上的每一门火炮都是可以旋转的。虽然这只是很小的一个细节，但从这里就可以体现出游戏制作者们细腻的工作方式。■

关于布卡（BUKA）

创建于1994年的布卡公司是俄罗斯最主要的电脑游戏制作发行商之一。虽然布卡的游戏作品并不如欧美大作那样华[illegible]，但是每一款都有独特的风格和游戏性，可以说，布卡是一家有个性的游戏公司。它也是我见过的最亲切的一家国外游戏公司。在[illegible]主页上，有三种文字选择：俄文、英文和中文。在10月的网页上，我甚至看到了“[illegible]成立54周年”的字样，[illegible]可以去看看[illegible] www.chinabuka.com





文/Crazy Ivan

诺曼底上空的秘密武器

又见"秘密武器"!这个噱头最近是被用在《战地1942》的第二部资料片上,不过,早在1991年由LucasArts推出的《纳粹空军秘史》(Secret Weapons of the Luftwaffe),则更能使这一名词引发老玩家的悠悠思古情。而今,在漫长的12年后,出自同一制作者之手的新一代"秘密武器",将会如何焕发光彩呢?



重返二战前线

如今的Totally Games并不引人注目,属于它的辉煌岁月,得追溯到上世纪八九十年代。在完成深受欢迎的"卢卡斯电影二战空战三部曲"(Lucasfilm WWII Air Combat Trilogy)游戏系列后,他们又为卢卡斯制作了"星球大战"之X-Wing系列。时隔多年一个180度大转弯,从浩瀚太空杀回二战战场确实出人意料,而本作能够吸引到原《荣誉勋章》开发成员的加入,更表明这次"秘密武器"重新登场并非只是单纯怀旧而已。这部在PS2、Xbox和PC上同时亮相的新作,把时间背景定在1940~1944年间,与其上古前辈有所不同的是,玩家将作为盟国飞行员在这段掐头去尾的历史中辗转欧洲、北非、中缅印和太平洋各战区,经历从敦克尔刻大撤退、不列颠战役到中途岛海战、诺曼底登陆一系列转折点,凭借勇气和技艺从空中打击法西斯。

秘密武器之旅

虽然进入了盟国空军"战鹰"特别精英中队,但你一开始只能用上P-38"闪电"、P-51"野马"或"喷火"这类早已耳熟能详的常规机型,只有完成指定任务并尽可能找到次要或隐藏目标,才能获得足够的升级点数扩充装备,增加选择余地。在可驾驶的20多种战机中,象外形怪异但性能出众的XF5U-1"飞行薄饼"和喷气式的"流星"等真正的秘密武器到了后期才尽在掌握,当然这时的对手也更为凶悍难缠。游戏安排了15个场景中的30项作战任务,不仅要争夺制空权掩护友军,还要攻击地面和海上目标,登上轰炸机担任机枪手和投弹手,甚至深入敌后偷取对方的秘密武器反戈一击!各具特色的战机、丰富多样的环境、扣人心弦的剧情相结合的吸引力,相信与"星球大战"剧情中的惊险刺激有一拼!

菜鸟任你高飞

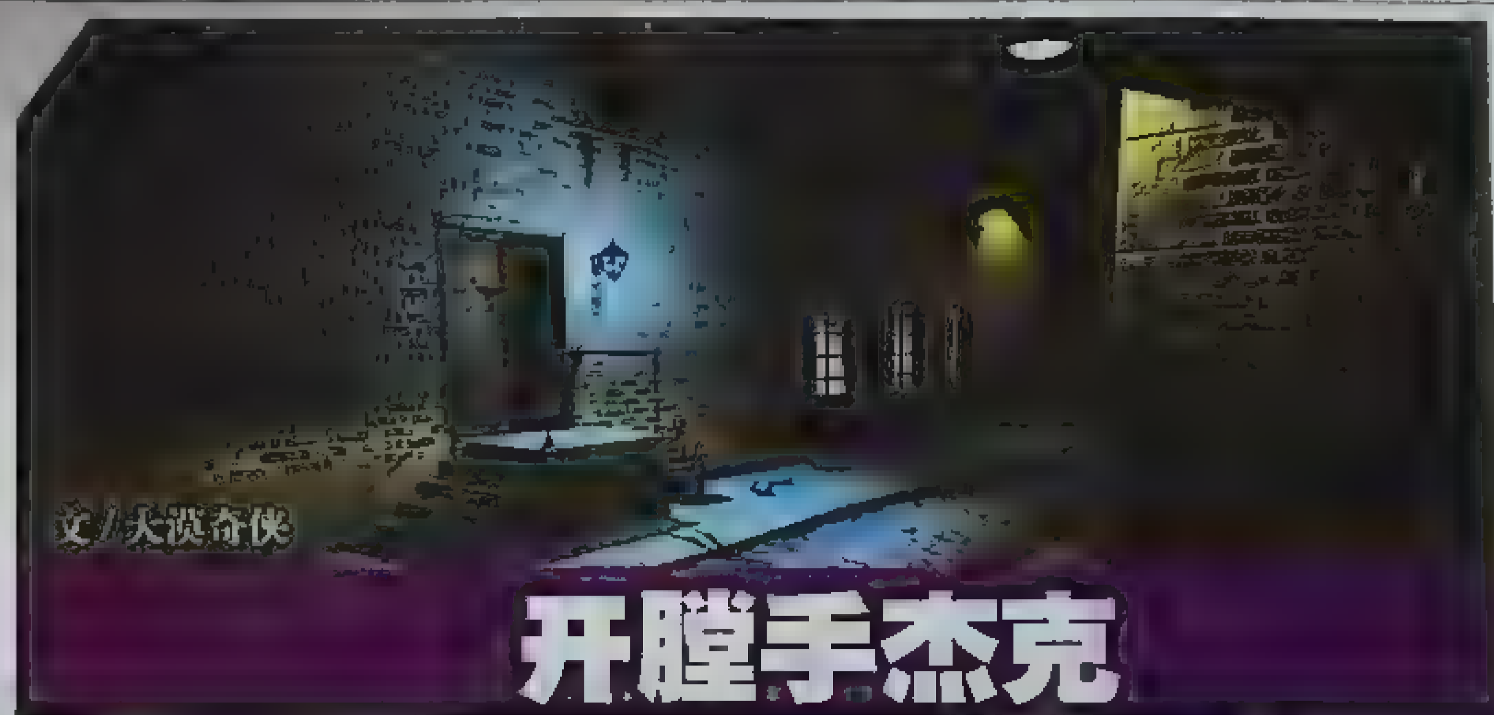
被《IL-2》搞得焦头烂额的菜鸟们这回大可松口气了,本作并非严格意义上的飞行模拟,但也不是简单的射击小品,而是被称为"飞行战斗"(Flight Combat)类。从其跨平台的特性也不难看出,游戏更多的是强调战斗中一气呵成的紧张快感。你不会被复杂的仪表和按钮弄得晕头转向,在直观的操作下可以集中精力捕捉战机,任意转换视角、固定追踪目标、射击自动指示等辅助手段也能助你尽情发挥。如果怕火对手飞得太快,不妨以"子弹时间"式的慢镜头模式进行瞄准,而降落休整和录像回放的功能也迎合了新手的需要。但别以为诸多简化后就能随心所欲了,想在激烈的对抗中掌握主动未必轻松,Boss级的敌方王牌随时会给你布下死亡陷阱。



追求严谨的玩家也许会认为这只是一部二战版的"X-Wing",在PC上连多人模式也没有!不过提供了任务编辑器和开放架构多少算是补偿,而且有卢卡斯公司在背后撑腰,游戏的声画效果和氛围表现应当不会令人失望。挟着当年的威名,"秘密武器"有望再度展现它的魅力。■

注:目前官方尚未发布PC版截图,部分附图选用PS2版。





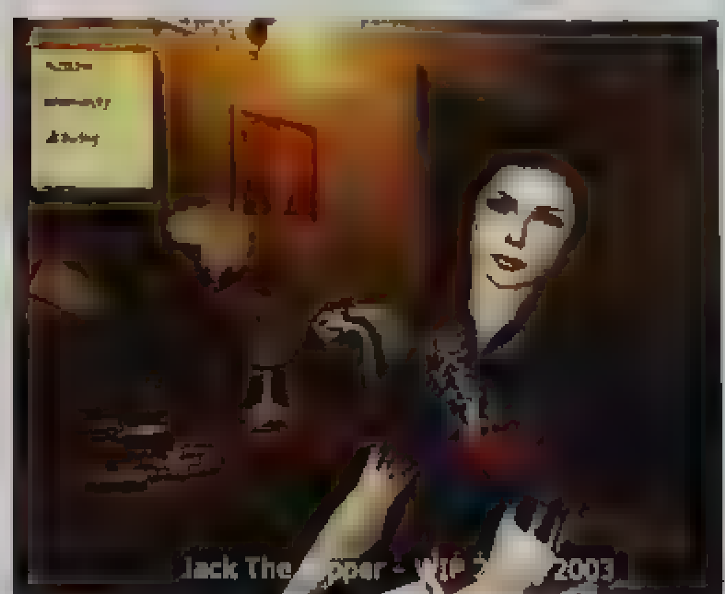
文/大漠奇侠

开膛手杰克

一百年的遐思

1888年,伦敦东区发生了一起恐怖的连环谋杀案,从8月7日到11月9日,至少有五名风尘女子在这一地区附近死于非命。凶手的作案手法十分残忍,将受害人杀死后又剖心挖腹,看上去很像某种宗教祭祀仪式。正当警方一筹莫展时,有人投书于报社声称对此负责,并自称为"Jack the Ripper"(开膛手杰克)。这不是小说或电影独撰的情节,也不是某游戏的背景故事,而是历史上轰动一时的真实事件。它的神秘之处在于,尽管警方掌握了大量的线索,但却始终未能将真凶抓获。

百多年来,据此题材写就的小说或拍成的电影一直是吸引人的焦点。阿嘉莎的小说《神秘的房客》就名噪一时。好莱坞也没有放过这个诱人的题材,最近的一部此题材电影是2001年根据美国作家艾伦·摩尔一部描写此案过程的推理小说改编的同名电影《来自地狱》(From Hell)。当然在冒险游戏盛行的年代这也是绝好发挥的题材,十年前电子艺界的游戏《福尔摩斯探案·失落的文件》(Sherlock Holmes, The Lost Files)便是以此为背景的。



杰克归来

在本年度E3展上,细心的玩家应该注意到一直致力于扶持冒险游戏的The Adventure Company展出了一款与"开膛手杰克"(Jack the Ripper)同名的游戏。游戏背景设定在20世纪初的纽约。那时候纽约的下城就象伦敦东区一样贫穷而缺乏秩序。在游戏中,玩家扮演的将是一位住在下城的年轻报社记者Jimmy Palmer,他本是为报社撰写评论为生的,但是因为他接连报道了最近发生的连环罪案,而被犯案的真凶盯上了。凶手同样给他写信,声称自己便是臭名昭著的"开膛手杰克",然后故意留下一些启发性的线索,吸引他去深入调查,看样子是要玩一场猫与老鼠的游戏了。

在这个故事里,凶手想要竭力证明自己就是在伦敦的那个罪犯。但是游戏的开发人员暗示,最终的结果可能并不会和那个历史事件有什么牵连。所以说到底这是一个借用杰克的名头作品,就象那部叫做《杰克归来》的电影一样,只是其中有一个和杰克同样凶残的杀手而已。

罪案调查

开发人员表示,将故事设定在另一个地方更容易从历史事件中摆脱出来,从而有更好的发挥,不过在他们杜撰的这个故事里,仍然和伦敦的案件有很多相似之处,正如他们所说,那将是"真实事件的幻影"。为了调查案件的真相,Palmer要像苏格兰场的侦探那样找目击证人了解情况,找警察交谈并可能进入停尸房取得第一手资料。有价值的资料会记录在一个记事本里,并且可以和游戏获得的伦敦案件的资料两相对比,找到深层次的线索。有一些步骤是很重要的,例如像在《超能力侦探》(Post Mortem)中那样,按照目击者描述画出案犯的脸部素描图。在调查中Palmer将会结识一个绰号叫"爱尔兰夜莺"的女歌手Abigail,并通过她的关系和形形色色的底层百姓相识,游戏中出现的人物将有几十位之多。

游戏的界面类似于《塞伯利亚》(Syberia),通过屏幕上简单的单词提示和每个NPC交谈,没有过多的对话树选择,应该说这是冒险游戏发展的一个趋势。在图像方面使用了一个叫做"Virtools"的引擎,它使用3D渲染后输出的2D画面为背景,允许360度自由的旋转视角,在对话时出现的是3D建模的人物,这也和《超能力侦探》的引擎是很相似的。游戏的大多数场景都发生在阴暗的酒馆、破旧的公寓楼以及夜间昏暗的街头,从一些演示来看,游戏的画面还是很好的营造出了那种不时令人毛骨悚然的氛围。唯一遗憾的是其画面尚没有达到《塞伯利亚》那样的精细程度。

时至今日,人们仍在猜测"开膛手杰克"的真实身份,最近的一本新书甚至用DNA证据质疑英国著名的印象派画家沃尔特·西科特就是真凶。虽然本身的神秘色彩可能帮助《开膛手杰克》这款新作获得印象分,不过IGN已经将它选为E3 2003的最佳冒险游戏,压过了呼声很高的《塞伯利亚II》和《断剑3》,也足见其独特的过人之处了。■





双面女间谍

在游戏娱乐盛行的今天,电影改编游戏早已不是什么新鲜事。然而令人家遗憾的是,大多数经电影改编的游戏,都因开发商急功近利,真正重现电影辉煌的作品可以说是屈指可数。就在玩家开始对电影改编失去信心时,一款叫做《双面女间谍》(Alias)的游戏引起了业界注意,在它身上总算看到了改编作品的希望。

另一个劳拉

提起Alias,这是由好莱坞美女珍妮佛·葛纳(Jennifer Garner)主演的美国同名电视剧改编。该剧自播出以来凭借珍妮佛·葛纳漂亮的脸蛋;金黄的披肩发;性感的长腿丝袜,收视率一直居高不下,至今仍在每个星期天与观众见面(该剧拍摄合同已签约至2008年,国内电视台也开始代理该剧)。正是电视剧积累的人气和名气,给游戏改编奠定了坚实基础。玩家不会再因炮制的空虚内容而苦恼,整个游戏故事与电视剧相辅相成,围绕女主角Sydney Bristow展开。

Sydney是一名大学研究生,又是美国CIA中央情报局间谍,她在游戏中精通跆拳道,熟悉各国语言,拥有詹姆士邦德的机智,能伪装成各种造型……如此多的技能只为完成一个任务,穿梭在香港、摩纳哥、罗马尼亚、沙特阿拉伯大街小巷,阻止老对手Anna Espinosa筹划已久的"Machine"邪恶计划,解开父亲Jack Bristow秘密失踪的真像。



Sydney的间谍生涯

虽说游戏引擎是Acclaim自主开发,但画面特效完全可以与前期大红大紫的《合金装备》和《鬼武者》一较高下。整套引擎在精益求精制作下,包括环境映射(environment mapping)、反光照明(specular lighting)、人物性格(characters)、服装效果(cloth effects)、天气效果(atmospheric fog)、水面反射(mirror effects)等技术均被加入其中。在这些新技术支持下,各种灯光明暗;影子折射;材质贴图都被恰如其分的表现在你眼前,带来的是更绚丽的视觉冲击。当然,细腻的固定场景只是其一,活动的人物才是游戏最大亮点。Acclaim采用了真人模型渲染技术,也就是直接将演员外貌体形输入引擎,通过数码处理还原在画面上。这项新技术所表现出来的人物模型,与同类作品多边形制作出的效果完全不能同日而语,从目前公布的资料就能明显感觉到,游戏与电视剧一样充满着生机与活力。

相比引擎的推陈出新,游戏娱乐性更加让人赞不绝口。为了彻底杜绝动作游戏通关就被抛弃的命运,引擎嵌入了潜入和动作两套系统。如果你偏好隐蔽作战,潜入系统将让你享受耳目一新的间谍体验。你必须在完全不触动警报的情况下,躲过场景中不计其数的监视设备以及敌人。这是极具挑战性的玩法,电视剧中的万能钥匙、光学照相机、心脏感应器、金属探测器、远程调制解调器、激光引爆器等间谍装备都将陆续登场(当在使用间谍工具时,会出现一些小游戏,可以看出开发商的用心良苦)。



阻若任务的深入,Sydney还可以利用各种衣服来隐藏自己。比如在摩纳哥城市中,Sydney可以假装成赌场女服务生,在饮料中下药来追踪敌人情报;而在罗马尼亚博物馆中,Sydney又以黑色紧身衣出现,秘密地完成CIA使命。

假如你是格斗类作品的忠实玩家,动作系统将满足你的要求。你无须理会场景中的警卫和警报,大摇大摆地向敌人发动攻击。双方对战不再是FPS一枪一弹的老传统,Sydney上百个动作捕捉以及快慢切换的视角跟踪,使得作战非常具有视觉动感。各种酷似真人的探头观察;半蹲潜行;攀爬悬挂;跳跃空翻,配合木棍、双刀、扫帚等武器能自由组合出千姿百态的格斗招势,多样化的玩法将成为玩家无限的动力。

强大的演员阵容

对于影视作品改编游戏而言,官方是否支持都有着举足轻重的作用。游戏开发商Acclaim也不惜血本,与Alias版权所有者美国广播公司电视(ABC Television)进行合作。电视剧中珍妮佛·葛纳(Jennifer Garner)、迈克尔瓦坦(Michael Vartan)、维克多加博(Victor Garber)、罗恩里夫金(Ron Rifkin)、卡尔伦姆比(Carl Lumbly)、安德斯(David Anders)等主要演员都参加了游戏配音工作,并针对游戏中的自身形象进行了全面测试。双方对于游戏的高标准要求,相信能给我们带来原汁原味的电视剧体验。

公演时间

Acclaim这个1987年创建的老牌游戏公司,已经走过了15年的风风雨雨,目前在美国、英国、德国、法国、日本都成立了分公司。旗下开发的游戏涉及PC、PS2、N64、XBOX、GBA全部游戏平台,推出了像《巨星棒球》(ALL STAR BASEBALL)、《摔角传说》(Legends of Wrestling)、《冰球俱乐部》(NFL Quarterback Club)等30余款作品,在游戏制作方面可谓积累了不少经验。对其最新作品——Alias,各方面都有着不错的评价,今年的圣诞节我们不再沉默。■

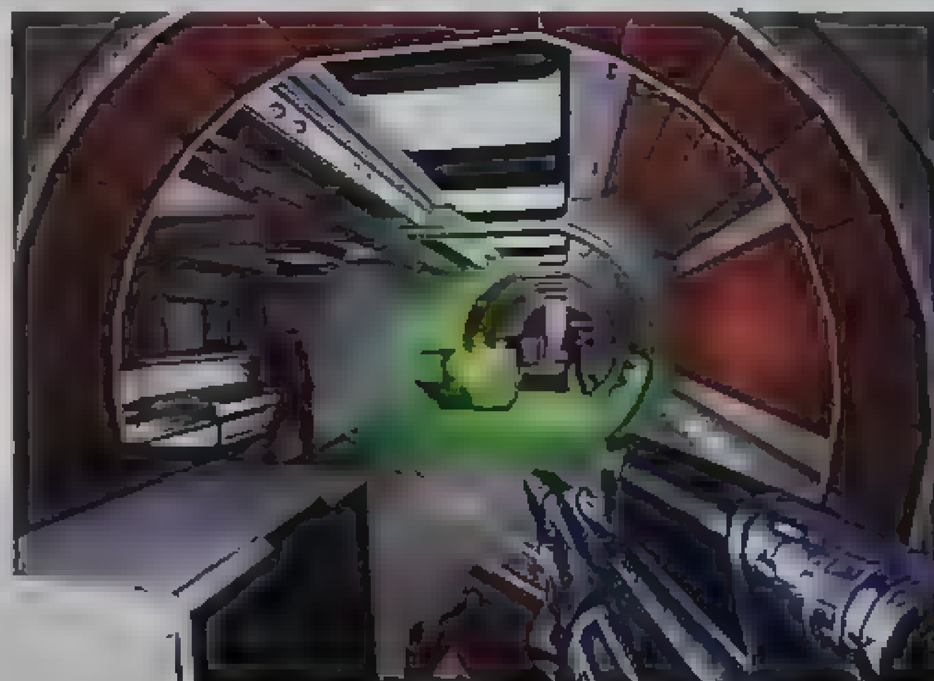


无人永生:杀手杰克

随着《反恐精英·零度危机》(Counter-Strike: Condition Zero)即将发售,业界再次掀起了新一轮的FPS热潮。在这股热潮影响下,去年凭借"LithTech 3D"引擎,幽默的话风,出众的AI智能,一举荣获Gamespot2002年E3大展最佳FPS奖项的《无人永生2》(No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way,后文简称NOLF2),也带着秘密开发的资料片《杀手杰克》(Contract J.A.C.K.,后文简称CJ)回来了。到底这款突然亮相的资料片有着怎样的表现呢?还是让我们一起来看看吧!

首席设计师Craig Hubbard:"我们根据玩家反馈,为CJ加入了大量创新元素"

NOLF2能获得空前的成功,出类拔萃的3D引擎功不可没,作为资料片,CJ自然继承了"LithTech 3D"辉煌。CJ中各种场景贴图,雪地漫天飞舞的雪花,黑夜交相辉映的灯火,各种华丽特效都在"LithTech 3D"引擎多边形光源处理下,表现得酣畅淋漓。不仅如此,声效也得到脱胎换骨式的改变,交火中各种声效的临场感,配合着波澜起伏的背景音乐,使你感受身临其境的杀手之战。



除了引擎本身的改良外,人工智能同样得到完全修正。CJ中的敌人不会再傻乎乎等候你射杀,团队战术系统使他们更像是真人。作战前,敌人会召集附近同伴,对可疑的地区进行搜索;即使在交火中,敌人也会因地制宜地进行战术协调,充分利用周围掩体,将手榴弹准确无误的送到你面前;一些狡猾的敌人甚至会在危险时刻逃之夭夭,优秀的人工智慧将给你带来FPS特有的愉悦感。

首席设计师Craig Hubbard:"这次我们将游戏换成了男主角"

引擎的革新只是CJ一部分,更重要的要属游戏性的推陈出新。CJ以《古墓丽影V》倒叙式方式来发展游戏,整个剧情与NOLF和NOLF2相辅相成,仍然围绕邪恶的H.A.R.M组织展开,但和以往不同的是,这次事件是因邪恶组织自相惊忧造成。一个意大利黑手党正策划将H.A.R.M置之死地,希望借此来抢走H.A.R.M占领的地盘。H.A.R.M首领The Director为了避免组织毁于他人之手,不惜重金邀请唯利是图的职业杀手John Jack,前去暗杀意大利黑手党首脑成员,从而阻止他们的阴谋。也许你会质疑,John Jack是谁?问得好,他正是CJ与NOLF系列区别之处,CJ中你扮演的不再是漂亮的女主角Cate Archer,而是男主角John Jack(他在游戏中同样有着幽默感)。虽然看起来剧情和人物都变成了老套的杀手模式"just another contract killer",但值得庆幸是,CJ将带你再次回到NOLF中被破坏的H.A.R.M宇宙实验室,以及NOLF2郊外的军事基地,这些老场景的出现,对于熟悉NOLF系列的玩家,亲切感必定油然而生。

首席设计师Craig Hubbard:"玩家将在进行游戏的同时,领略意大利的原始风情"

游戏单人模式设定在月球(月球上的任务将是CJ闪光点)、意大利、捷克斯洛伐克三大场景之中,有不同风格的15个单机任务登场;多人模式则包括单一玩家死亡对战(Deathmatch)、团队死亡对战(Team Deathmatch)、自由破坏(Demolition)、世界末日(Doomsday)四种模式。相比NOLF2,Monolith将CJ精髓放到了"刀光剑影"上,间谍隐藏行动在新作中已被完全淡化。这给游戏本身带来的好处不言而喻,CJ全程几乎都在战斗中进行,不必再担心因触动警报而使任务前功尽弃,你将尽情在战场中挥撒着AK-47,体验真正的FPS爽快射杀感。

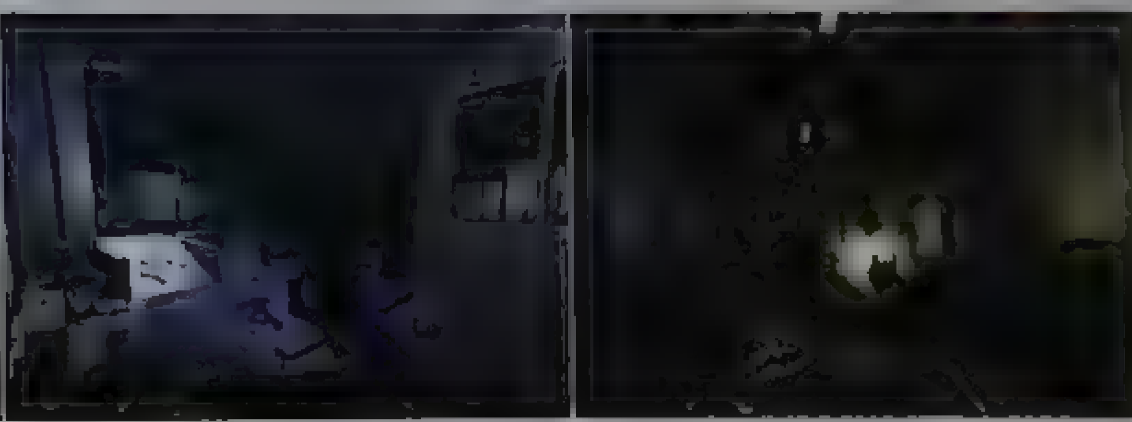
为了迎合新的FPS玩法,CJ武器设定也进行了细微的改动。NOLF系列别出新意的间谍装备,都被充满火药味的C4炸药、激光狙击枪,火箭发射器,未来派武器(仅出现在月球任务中),全副武装的电动雪橇(CJ雪橇增加了重机枪)替代。幸运的是,所有武器射击精度得到重置,彻底做到指哪打那(NOLF2是打哪指哪^_^),新玩家不用再大喊大叫了。

首席设计师Craig Hubbard:"强大的MOD开发工具,将为NOLF系列翻开新的篇章"

其实CJ最让NOLF迷欣喜若狂的,应该算是官方捆绑的MOD编辑器。作为NOLF系列首次提供给玩家的MOD工具,Monolith这次可谓是煞费苦心,几乎将一半的精力投入到编辑器的研制中。而编辑器给玩家带来的回报也是巨大的,只要稍微对游戏了解的玩家,就可以利用编辑器随心所欲地修改或创造新的任务、皮肤、武器、单位等等,相信未来会有更多精彩的关卡来延续NOLF的生命。

目前所有制作工作已经全部完成,测试版和正式版都将在11月投放市场。附带一题的是,CJ可以完全脱离NOLF运行,安装后就可以进行游戏,到时候让我们一起进入杀手的世界。■





■名称 NBA Live 2004 ■类型 EA Sports ■制作 运动 ■代理 未定 ■上市 2003.11 ■版本 英文版 A-



NBA LIVE 2004

当北京时间6月27日7点30分，2002年NBA选秀大会在纽约麦迪逊花园广场进行的时候，当中国球员姚明被拥有头号选秀权的休斯顿火箭队选中，成为外籍球员获NBA"状元秀"殊荣的第一人的时候，全中国，全世界都为这个年轻的小伙而疯狂。一时间，姚明的名字成为了中美媒体的头条！

更令人兴奋的是，NBA赛事也将于2004年抵达中国，休斯顿火箭与萨克拉门托国王将于北京及上海进行季前赛，对中国球迷来说，这无疑是最令人兴奋的消息。就是在2年前，这样的事情几乎不敢想象！NBA对于中国篮球迷来说就是一个熟悉而神秘的地方！我们只有通过媒体了解到NBA的新闻。

近距离"接触"NBA的机会也只有在游戏中！由EA制作的"NBA Live"系列长久以来是篮球迷们"解渴"的唯一"饮料"，"NBA Live"是玩家的最爱！一如既往，在今年11月我么又将迎来"NBA Live"的最新力作《NBA Live 2004》!在真正的巨星来到我们身边之前，让我们再来尝它"解渴"吧！

"NBA Live"系列最出色的就是其人物的设定，人物的外形、特点都与我们熟悉的NBA明星十分相似，不仅如此，NBA Live 2004将更加注意队球场细节的描写，在游戏中的球场完全按照真实NBA的球场而设计，球迷区的布局、球场广告牌的摆放、球场上悬挂的旗帜都与现实中的NBA赛场没有任何区别。NBA Live 2004对于前作的引擎再一次进行了修改，力求给玩家带来一个真实的NBA。

在NBA Live 2004中电脑的AI再次得到改善，在NBA Live 2004中，每支队伍各自的特点更加明显：小牛队的快攻、湖人队的三角战术、火箭队的外线实力……都表现的相当明显。不仅如此，在NBA Live 2004中，玩家可以自行调节电脑AI，玩家可以调节游戏的速度、球员传球的速度、甚至扣篮的次数……

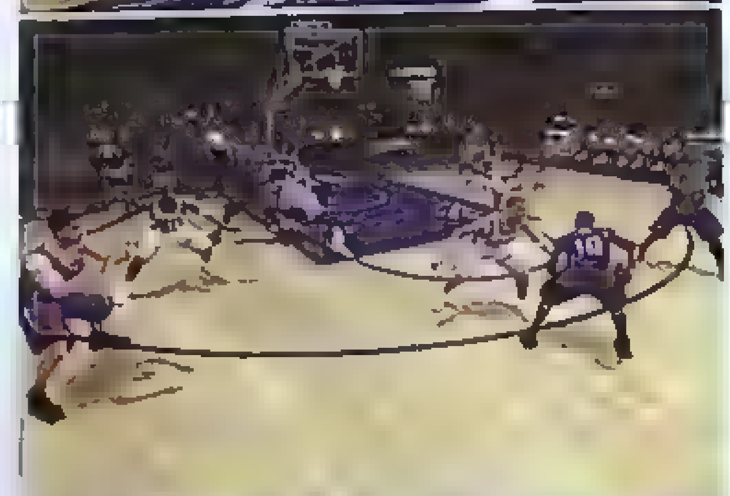
游戏中不仅包括现今NBA所有的队伍，更令玩家兴奋的是，玩家可以选择"经典"球队：90年代的公牛队、80年代的凯尔特人队……在这里，不论你是什么年龄，你都能找到自己的偶像，带领钟爱的球队在球场上拼搏。

不仅如此，在NBA Live 2004中，加入了"奖励"系统，游戏可以自动追踪你的赛事，对你进行排名，玩家可以通过不断的比赛，不断的取得好的成绩而获得隐藏奖励。

唯一还不明了的便是在游戏中最新加入的"动态模式"（Dynasty mode），EA官方对此守口如瓶。我们唯一能知道的这个模式与EA著名的橄榄球游戏Madden中的迷你游戏相似。可能会是季前赛训练营、赛季之中的集训……

最后要提到的是一个国内球迷并不熟悉的名字：Marv Albert，作为美国著名的NBA评论员之一已经被邀请加入NBA Live的解说行列，他的加入无疑将会为游戏增色不少，国内玩家也有机会感受一下来自美国的现场激情解说！







EA计划在NBA赛季开始之初的一段时间发布游戏，当然也是要借着NBA新赛季的揭幕给游戏造势！我们相信凭借"NBA Live"的品质仍可以称霸今年的篮球游戏市场，成为最受玩家热爱的篮球游戏！■



国内上市星运表

[illegible]

■名称 加勒比海盗
■出品 Bethesda
■类型 AV
■语种 中文
■容量 2
■发售 2003/11
■价格 ¥49

据说发行商交大铭泰要让游戏和同名电影同时期在全国上市，这是个好主意，就像当初制造商 Bethesda 公司把原名《海盗II》的它改名为时髦的“加勒比海盗”一样，都是想借助大片的东风。虽然游戏情节和电影并不相同，但是在刻画加勒比海盗世界的功力上，两者可是不相伯仲。

古灵精怪奖

■名称 模拟邻居
■出品 JoWood
■类型 ST
■语种 中文
■容量 待定
■发售 2003/11
■价格 待定

没想到这个原名“恶邻复仇”的恶搞游戏居然也被代理了，光谱真是眼光独到啊……和一个蛮不讲理的粗野大汉做邻居，每天在他巨大身躯的威压下过日子，唯一的反抗途径就是偷偷的在他家搞报复性的破坏！看过星爷和华仔的《整蛊专家》吗？这就是它的游戏版本。

老少咸宜奖

■名称 大富翁VI
■出品 北京软星
■类型 TAB
■语种 中文
■容量 待定
■发售 2003 四季度
■价格 待定

还有什么比一群人吵吵嚷嚷的在显示器前抢键盘和鼠标更能代表“大富翁”的乐趣？这种有趣的多人同机游戏的模式如今又重新出现在《大富翁VII》中，真是可喜可贺！想知道最新版“大富翁”的详细报道，请一定要看我们的“新作速递”哦！

英雄无畏奖

■名称 使命召唤
■出品 Activision
■类型 FPS
■语种 英文
■容量 待定
■发售 2003/11
■价格 ¥69

这是一款用普通士兵的眼光来看二战的游戏，你可以选择美国、英国或者前苏联阵营。近年来，二战题材的游戏更多的是像《荣誉勋章》《战地1942》或者《盟军敢死队》那样用微观的角度来表现这场大战，而如《大战略》或者《突袭》般的宏观角度作品已经很少了，正如苏联的战争片已经不如好莱坞的战争片那样受人欢迎了。

奥美软件

Tel 021-58788969　E-Mail aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
反恐精英 零点行动	Sierra	FPS	中文	2	2003/11	68
零点行动豪华版	Sierra	FPS	中文	待定	2003/11	288
巴奇 龙之崛起	BreakAway	ST	中文	待定	2003/11	68
绿巨人	Universal	AC/AD	中文	1	2003/11	68
地球时代 征服的艺术	Sierra	RTS	中文	1	2003/11	48
家园 I	Sierra	RTS	待定	待定	2003/11	68
侏罗纪公园	VUG	ST	中文	待定	2003/11	待定
闪电战	CDV	RTS	中文	2	2003/11	待定
英伦霸主 II	Sierra	RTS	待定	待定	2003/12	待定
指环王 魔戒之战	BlackLabel	RTS	待定	待定	2003/12	待定
戴帽子的猫	Universal	AC	英文	待定	2003/12	待定
魔戒前传	Sierra	AV	中文	待定	2003/12	待定
辛普森 横冲直撞	VUG	AC	英文	待定	2003/12	待定
特警判官	Black Label	FPS	中／英	待定	2003/12	待定
杀手杰克	[illegible]	FPS	中文	待定	2003/12	待定
赏金猎人	Black Label	FPS	英文	待定	2003/12	待定
狮心王	[illegible]	RP	中文	待定	2003/12	待定
神界外传	Larian	RP	中文	待定	2003/12	待定

美国艺电

Tel 010-64100888　E-Mail eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
F1 2002	EA Sports	SP	英文	1	2003/06/26	60
FIFA2003	EA Sports	SP	英文	2	2003/07	68
夜火	Gearbox	FPS	英文	2	2003 三季度	待定
模拟人生 人生无限	Maxis	ST	中文	2	2003 三季度	待定
荣誉勋章·奇袭先锋	2015	FPS	中文	1	2003 三季度	待定
公元 1503	SunFlowers	ST	中文	2	2003 三季度	待定
战地 1942 罗马之路	DICE	FPS	英文	1	2003 三季度	待定
印第安那·琼斯与皇陵	LucasArts	AC	英文	2	2003 三季度	待定
模拟人生 超级明星	Maxis	ST	中文	2	2003 三季度	待定
F1 职业挑战赛	EA Sports	SP	英文	1	2003 三季度	待定
模拟城市 高峰时刻	Maxis	ST	中文	2	2003 四季度	待定
荣誉勋章 突破防线	EA	FPS	中文	1	2003 四季度	待定
哈利·波特 魁地奇世界杯	EA	AC/AV	中文	1	2003 四季度	待定
指环王：王者无敌	[illegible]	AC/AV	中文	1	2003 四季度	待定

阳光娱动

Tel 010-84907773-802　客服 OICQ 248172970
（输入身份验证请求信息时将产品说明书封二正版认证码输入）

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
无冬之夜 古城阴影	ATARI	RP	英文	4	2003/08/08	58
秘密潜入 II 隐秘行动	Codemasters	FPS	中／英	2	2003/08/18	49
柯林麦克雷拉力赛 II	Codemasters	[illegible]	中／英	3	2003/09/19	69
古堡丽影 吸血莱恩	Majesco	[illegible]	中／英	2	2003/09/26	49
毁灭 终结者	[illegible]	FPS	中／英	1	2003/09/30	49
二战风云 胜利大逃亡	[illegible]	AC	中／英	2	2003/10	49
烈火雄心	Monte Cristo	ST	中／英	1	2003/10	49
战俘 脱狱狂潮	LSP	ST	中／英	2	2003/11	49
文化 II 北国风云	GMX Media	ST	中／英	1	2003/11	49
零点危机，无上荣誉	Schanz	AC	中／英	2	2003/12	49
魔域幻境	Russobit-M	[illegible]	中／英	2	2003/12	49
火线追击	Russobit-M	FPS	中／英	1	2003/12	49
文明 III 征服世界	ATARI	ST	中／英	2	2003/12	49
二战风云·前线指挥官	Codemasters	RTS	中／英	1	待定	待定
变形金刚	Gun Metal	FPS	中／英	1	待定	待定
无冬之夜 幽城魔影	ATARI	RP	英文	1	待定	待定
灰鹰 邪恶元素之神殿	ATARI	RP	英文	待定	待定	待定
无冬之夜世纪典藏版	ATARI	RP	中／英	待定	待定	待定

国内上市星运表

寰宇之星

Tel 010-82650151-105　E-Mail kefu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
仙剑奇侠传 III	上海软星	RP	中文	4	2003/08/05	69
仙剑奇侠传 III 豪华版	上海软星	RP	中文	5	2003/08/05	129
仙剑奇侠传 III 超级豪华版	上海软星	RP	中文	5	2003/08/28	[illegible]
新绝代双骄完美版	宇峻科技	RP	中文	待定	2003 四季度	待定
新绝代双骄 II 完美版	宇峻科技	RP	中文	待定	2003 四季度	待定
幻世录完美版	奥汀科技	ST	中文	待定	2003 四季度	待定
风色幻想 II	弘煜科技	RP	中文	待定	2003 四季度	待定
风色幻想 II 豪华版	弘煜科技	RP	中文	待定	2003 四季度	待定
大富翁VI	北京软星	TAB	中文	待定	2003 四季度	待定
大富翁VI豪华版	北京软星	TAB	中文	待定	2003 四季度	待定
轩辕剑IV外传	大宇资讯	RP	中文	待定	2004/02/15	待定
轩辕剑IV外传豪华版	大宇资讯	RP	中文	待定	2004/02/15	待定

新天地

Tel 010-62862042　E-Mail support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
秋之回忆 II	KID	AV	中文	[illegible]	2003/09/01	69
盟军敢死队 III 目标柏林	Eidos	ST	英文	3	2003/10/24	69
盟军敢死队 III 目标柏林金属典藏版	Eidos	ST	英文	[illegible]	2003/10/24	99
古墓丽影 VI 黑暗天使	Eidos	AC	英文	[illegible]	2003/10/31	[illegible]
海滨嘉年华	Eidos	ST	中文	1	2003/11	49
罗马执政官	Eidos	RTS	中文	1	2003/11	[illegible]
见习天使	KID	AV	中文	[illegible]	2003/12	69
午夜惊魂	BUKA	AV	中文	[illegible]	2003/12	49
火星杀阵	BUKA	FPS	中文	1	2003/12	49
盟军敢死队 III 目标柏林	Eidos	ST	中文	[illegible]	2004/01	69

育碧软件

Tel 021-58788969　E-Mail help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
混沌军团	CAPCOM	AC/AV	中文	2	2003/11/14	69
使命召唤	Activision	FPS	英文	待定	2003/11	69
侦缉档案 犯罪现场实录	Ubi Soft	AV	中文	3	2003/11	49
代号 XIII	Ubi Soft	AC	英文	待定	2003/11	69
王者 无尽的任务战略版	Ubi Soft	RTS	英文	待定	2003/11	69
鱼叉IV	Ubi Soft	SI	英文	1	2003/11	49
撕裂的天堂	Ubi Soft	AC/AV	英文	6	2003/12	待定
波斯王子 时之砂	Ubi Soft	AC/AV	英文	待定	2003/12	待定
孤岛惊魂	Ubi Soft	AC	英文	2	2003/12/03	待定

交大铭泰

Tel 010-62501955　E-Mail 800@sunv.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
猎人	JoWood	FPS	英文	2	2003/10	49
征服美洲	[illegible]	RTS	中文	1	2003/10	49
战场风云 第一次世界大战	BUKA	RTS	中文	1	2003/11	49
加勒比海盗	Bethesda	AV	中文	2	2003/11	49
无人地带	CDV	RTS	中文	2	2003/12	49
未来水世界 II	JoWood	FPS	中文	1	2003/12	49

光谱博硕

Tel 010-62969069　E-Mail service@ttime.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
工业大亨 II	JoWood	ST	中文	1	2003/10	50
奇迹餐厅	JoWood	ST	中文	待定	2003/10	50
魔唤精灵 II + 富岳幻游记同捆版	FALCOM	ST	中文	待定	2003/11	待定
创业王	光谱资讯	ST	中文	待定	2003/11	待定
绯苍幻想曲	EXE	RP	中文	待定	2003/11	待定
海商王	[illegible]	ST	中文	待定	2003/11	待定
大航海家 II	ASCARON	ST	中文	待定	2003/11	待定
模拟邻居	JoWood	ST	中文	待定	2003/11	待定
游戏制作大师 II RPG 篇	Enterbrain	ST	中文	待定	2004/01	待定
游戏制作大师 II 恋爱模拟篇	Enterbrain	ST	中文	待定	2004/01	待定
富甲天下IV	光谱资讯	TAB	中文	待定	2004/01	待定

白手起家奖

■名称 创业王
■出品 光谱资讯
■类型 ST
■语种 中文
■容量 待定
■发售 2003/11
■价格 待定

以商战为题材的策略游戏作品，有12种行业可以选择，从生产简单的食品行业到开采石油的能源行业……诸位创业新人将体会从无到有、白手起家的艰辛，在经过一连串激烈的竞争之后，成为商业帝国的霸者！

名作新篇奖

■名称 王者 无尽的任务战略版
■出品 Ubi Soft
■类型 RTS
■语种 英文
■容量 待定
■发售 2003/11
■价格 ¥69

一般的观点都是《王者：无尽的任务战略版》是一款借助原作人气的作品，其实，《无尽的任务》在国内的表现和影响力远远不如欧美市场，只吸引了相对高端的一小撮玩家。但是普及化的 RTS 版本就不一样了，也许在中国市场，它会比网游版本更加成功呢！

经典移植奖

■名称 混沌军团
■出品 CAPCOM
■类型 AC/AV
■语种 中文
■容量 2
■发售 2003/11/14
■价格 ¥69

日本游戏业的不景气引发了移植的热潮，原来许多不属于 PC 平台的著名厂商都把自己的招牌作品纷纷移植。在这方面，CAPCOM 算是先行一步。与以往的移植作品不同，这次 PC 版本的《混沌军团》将达到移植版前所未有的高分辨率 1600x1200，将大大超越 PS2 版本的显示质量。

另类幽默奖

■名称 午夜惊魂
■出品 BUKA
■类型 AV
■语种 中文
■容量 2
■发售 2003/12
■价格 ¥49

掺杂着大量黑色幽默情节的《午夜惊魂》是一款绝对另类的恐怖游戏。近年来，俄罗斯和东欧开发公司的意识显然要比西欧和美国公司更加开放，所以经常出现离经叛道的作品。

国际上市星运表 Nov 2003



指环王:国王归来
(Lord of the Rings: Return of the King)

[illegible]指数 ★★★★

游戏类型 第三人称动作
类似游戏 《X战警金刚狼的复仇》(X2 Wolverine Revenge)
制作公司 Electronic Arts
发行公司 Electronic Arts
上市日期 11月03日

完美再现影片中宏大的战争场面，画面和操作性俱佳。



辛普森 横冲直撞
(The Simpsons Hit & Run)

[illegible]指数 ★★★

游戏类型 [illegible]
类似游戏 《[illegible]》(Toon Racing)
制作公司 Radical Entertainment
发行公司 VU Games
上市日期 11月11日

[illegible]



宇宙战争
(Universal Combat)

战无止境指数 ★★★☆

游戏类型 [illegible]
类似游戏 《[illegible]》(Wing Commander Prophecy)
制作公司 3000AD Inc
发行公司 DreamCatcher Interactive
上市日期 11月13日

不同于其他的太空战斗游戏，战场并不局限于太空。

角斗士:复仇之刃
(Gladiator: Sword of Vengeance)



气势恢宏指数 ★★★☆

游戏类型 动作冒险
类似游戏 《古墓丽影 暗黑天使》(Lara Croft Tomb Raider The Angel of Darkness)
制作公司 Acclaim
发行公司 Acclaim
上市日期 11月04日

史诗风格是游戏的大卖点，最好再捆绑影片 DVD。

极品飞车·地下赛车
(Need for Speed Underground)



叹为观止指数 ★★★★

游戏类型 赛车
类似游戏 《极品飞车》(Need for Speed)系列
制作公司 Electronic Arts
发行公司 Electronic Arts
上市日期 11月17日

虽然已经看惯了 NFS 系列的画面，但还是忍不住对新作的画面称叹。



必死无疑
(Dead to Rights)

潮流我创指数 ★★★☆

游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《英雄本色》(Max Payne)
制作公司 Namco
发行公司 Hip Interactive
上市日期 11月04日

"慢镜动作"再次被抄袭，但愿能有所创新。



生死战场
(One Must Fall. Battlegrounds)

[illegible]指数 ★★★☆

游戏类型 第三人称动作
类似游戏 《战士》(Soldier)
制作公司 Diversions Entertainment
发行公司 Diversions Entertainment
上市日期 11月17日

前作还是9年前推出的 PC 平台极为罕见的格斗游戏，续集则是画面超炫的 3D 动作游戏。



至尊无敌
(Beyond Good and Evil)

[illegible]指数 ★★★☆

游戏类型 动作冒险
类似游戏 《古墓丽影 暗黑天使》(Lara Croft Tomb Raider The Angel of Darkness)
制作公司 Ubisoft
发行公司 Ubisoft
上市日期 11月18日

这内容都很类似奇拉，未来，魔怪，神话，高科技，集大成者。

水晶钥匙:远方
(Crystal Key II The Far Realm)

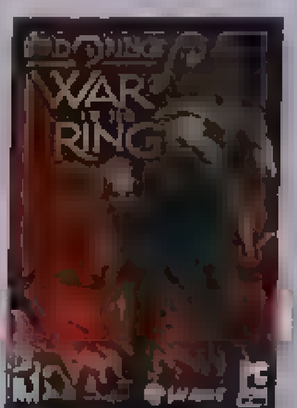


存在即合理指数 ★★★

游戏类型 冒险
类似游戏 《神秘岛》(Myst)
制作公司 Earthlight Productions
发行公司 DreamCatcher Interactive
上市日期 11月18日

实践证明，续集的出现就说明生命力尚存。

指环王:指环之战
(Lord of the Rings: War of the Ring)

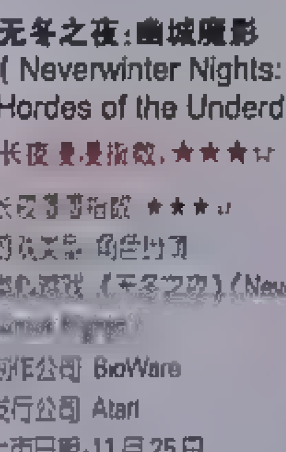


决战中土指数 ★★★☆

游戏类型 即时战略
类似游戏 《魔戒帝国》(Battle Realms)
制作公司 Liquid Entertainment
发行公司 Sierra Entertainment
上市日期 11月05日

同类题材游戏赶在影片三部曲大结局之前纷纷问世，类型也各不相同。

无冬之夜:幽城魔影
(Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark)



长夜漫漫指数 ★★★☆

游戏类型 角色扮演
类似游戏 《无冬之夜》(Neverwinter Nights)
制作公司 BioWare
发行公司 Atari
上市日期 11月25日

第二个官方资料片，原本就很庞大的故事结构再度被扩充。

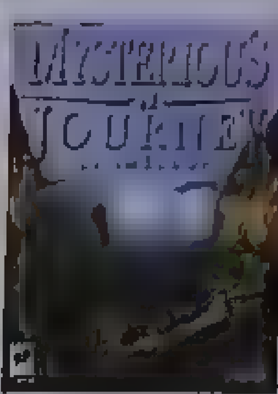


终结者Ⅲ机器战争
(Terminator 3. War of the Machines)

千年一等指数 ★★★★

游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《合金战士》(Chrome)
制作公司 Clever's Development
发行公司 Atari
上市日期 11月14日

最值得期待的改编题材，却只出现过2个垃圾作品。

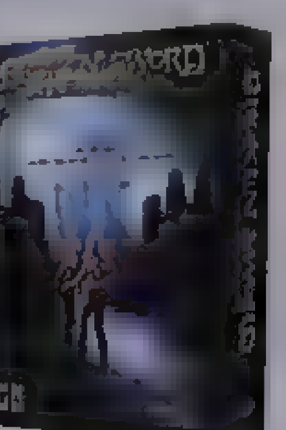


神秘之旅Ⅱ变色龙
(Mysterious Journey 2 Chameleon)

江郎才尽指数 ★★★

游戏类型 冒险
类似游戏 《神秘岛》(Myst)
制作公司 DreamCatcher
发行公司 DreamCatcher Interactive
上市日期 11月10日

冒险游戏日渐势弱，除了神秘就没什么噱头了。



断剑Ⅲ沉睡之龙
(Broken Sword 3. Sleeping Dragon)

恐怖主义指数 ★★★☆

游戏类型 冒险
类似游戏 《塞伯利亚之谜》(Syberia)
制作公司 Revolution Software
发行公司 DreamCatcher Interactive
上市日期 11月17日

黑客，杀手……游戏的热点也逐渐从魔幻转为恐怖主义。

神偷Ⅲ
(Thief III)



命运多舛指数 ★★★★☆

游戏类型 第一人称动作
类似游戏 [illegible]
制作公司 Ion Storm
发行公司 Eidos Interactive
上市日期 11月14日

令人唏嘘的命运间接造成这个优秀系列不至于急功近利粗制滥造。



半条命Ⅱ
(Half-Life 2)

节外生枝指数 ★★★★☆

游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《半条命》(Half-Life)
制作公司 Valve Software
发行公司 VU Games
上市日期 11月28日

新近传出的源代码被盗事件似乎预示着这个上市日期又将被推迟。

[以上资料由 hapiii 提供]

中国游戏風雲榜

经典榜

名次	升降	游戏名称	出品/国内代理
1	→	半条命 反恐精英[Half Life.Counter Strike]	Sierra/奥美电子
2	↑	魔兽争霸Ⅲ冰封王座[Warcraft3. Frozen Throne]	Blizzard/奥美电子
3	↓	仙剑奇侠传	大宇/双语
4	↓	魔兽争霸Ⅲ混乱之治[Warcraft3.Reign of Chaos]	Blizzard/奥美电子
5	↑	暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王[Diablo2 Lord of Destruction]	Blizzard/奥美电子
6	↑	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/奥美电子
7	↑	博德之门Ⅱ安姆的阴影[Baldur's Gate2: Shadows of Amn]	Interplay/第三波
8	↓	魔力宝贝	ENIX/网星艾尼克斯
9	↑	传奇[The Legend of Mir]	Actoz/盛大网络
10	↑	足球2003[FIFA2003]	EA/美国艺电
11	↑	仙剑奇侠传Ⅱ	大宇/寰宇之星
12	↑	家园[Homeworld]	Sierra/育碧软件
13	↓	盟军敢死队Ⅱ勇往直前[Commandos2.Men of Courage]	Eidos/新天地
14	↓	英雄无敌Ⅳ[Heroes of Might and Magic 4]	3DO/第三波
15	↑	轩辕剑Ⅲ外传 天之痕	大宇/育碧软件
16	→	奇迹[MU]	Webzen/上海九娱
17	↑	冠军足球经理Ⅳ[Champion Manager 4]	Eidos/世纪雷神
18	↑	新剑侠情缘	西山居/金山软件
19	→	魔剑[Shadowbane]	En-Tranz/天人互动
20	↑	荣誉勋章[Medal of Honor]	EA/美国艺电
21	↑	剑侠情缘之月影传说	西山居/金山软件
22	↑	极品飞车 闪电追踪Ⅱ[Need For Speed Hot Pursuit 2]	EA/美国艺电
23	↑	石器时代[Stone Age]	JSS/北京华义
24	↑	剑侠情缘网络版	西山居/金山软件
25	↑	无冬之夜[Neverwinter Night]	BioWare/天人互动
26	↓	仙境传说	Gravity/智冠
27	↓	三国群英传Ⅳ	奥汀科技/寰宇之星
28	↓	大航海时代Ⅳ	光荣/第三波
29	↓	新绝代双骄Ⅲ	宇峻科技/寰宇之星
30	↑	凯旋[Sephiroth]	Imazic/腾讯

榜评

从本期的票数统计来看，《魔兽争霸Ⅲ冰封王座》与《半条命:反恐精英》相差的票数只在个位数之间，在数百票的基数上只相差几票，差别几可忽略不计了。相比之下，《冰封王座》在发烧榜的地位可是占据绝对优势，远远超出《足球2003》数倍有余。在统计期待榜的时候，终于听到屡屡跳票的《盟军敢死队Ⅲ》终于发售的消息，看来越是跳票越是期待，从具体票数上看，它和另一个叫嚷了很久"国内上市"的《A3》兄弟平分了50%的期待榜选票。

因为经典和发烧两张榜上出现的游戏都必须是国内有正式代理的产品，所以很多选票（例如《三国志Ⅸ》、《国家之崛起》、《神话时代》等）不得不作废，非常遗憾。希望微软、光荣等一些大哥级人物能够早点放下架子，让他们的正版产品早日进入中国。PS:已经有不少朋友在调查表和网站里发表了对于排行榜改进的建议，很有价值！希望大家继续发言！谢谢~

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

幸运读者

安徽 曹夏康　河北 赵昊　四川 魏吉春
河南 王贝贝　湖北 石磊

发烧榜 / 期待榜

名次	升降	发烧榜	升降	期待榜
1	→	魔兽争霸Ⅲ冰封王座	↑	盟军敢死队Ⅲ
2	↑	足球2003	↑	A3
3	↑	家园Ⅱ	↑	FIFA2004
4	↑	仙剑奇侠传Ⅲ	→	反恐精英.零度危机
5	↑	凯旋	↑	代号XIII
6	→	半条命·反恐精英	↓	天堂Ⅱ
7	↑	剑侠情缘网络版	↑	魔兽世界
8	↓	魔力宝贝	↓	半条命Ⅱ
9	↑	大话西游Ⅱ	↑	轩辕剑Ⅳ外传
10	↓	魔传奇Ⅱ	↑	傲世三国Ⅱ

中国游戏企业人气榜

名次	企业
壹	奥美电子
贰	金山西山居
叁	大宇资讯
肆	网易
伍	育碧软件
陆	北京华义
柒	新天地
捌	寰宇之星
玖	目标软件
拾	智冠电子
拾壹	美国艺电
拾贰	光谱博硕
拾叁	新浪
拾肆	第三波
拾伍	盛大网络
拾陆	阳光娱动
拾柒	网星艾尼克斯
拾捌	交大铭泰
拾玖	人互互动
贰拾	清华同方

▲数据采集日期 2003 9 15–2003 10 15

HOMEWORLD2 家园II详解攻略



1999年Relic推出了划时代的3D RTS大作《家园》(Homeworld)，首次引入了全方位的太空作战概念。四年之后，《家园II》再次让我们沉没在气势恢宏的太空战中。鉴于许多刚刚接触《家园II》(Homeworld2，后文简称Hw2)的朋友还对这个游戏的系统并不是太熟悉，我想有必要简单地介绍一下游戏系统。

操作

令人欣慰的是，Hw2的操作比起一代有了很大的改善，增加了许多新的功能之后使战斗的控制简单了不少——虽然这也需要你记上众多的快捷键，不过总比战斗时手忙脚乱要好的多。现在，最基本的移动指令可以直接由鼠标右键叫出，省去了按【M】的麻烦，命令战舰在平面上移动只需在目标地点双击右键即可(当然，若想调节高低还是得用【shift】的)。若是直接用右键点击别的战舰则会执行跟随命令，比以前必须要用守卫命令来跟随更加方便。

另外，Hw2也学习了其他RTS的经验，母船或者航母等制造型的战舰可以设定集合点，选中母船按下【P】置顶一个位置即可使建造出来的战舰自动过来这里，更妙的是，你还可以将集合点设到其他的战舰上，这样即使前方战斗多么激烈也不会出现来不及指挥而使后续部队增援不利的情况。

Hw2中每种单位都可以执行多种指令，除了常见的移动、攻击、设置路点之外，大部分单位都有其专属的特殊指令——比如资源采集船的采矿指令、母船的超太空跳跃指令等等。若是能将他们全部记下熟练使用的话则可使指挥战斗更加得心应手。

如果你按下键盘上的【'】这个键(就是【Enter】旁的引号键)，就可以把指令菜单切换到特殊指令栏，这里有更多特殊单位专用的命令。比如你的母船安装了感应器模组之后就可以使用感应器来扫描地图上的未知区域"Sensor Ping"，这和《星际争霸》中的Terran雷达站类似，但是每次要花费1000 RU；在进行了相应升级之后，弱不禁风的侦察机"Scout"也可以通过发射电磁脉冲"Electro-Magnetic Pulse"来暂时瘫痪敌人的战舰。

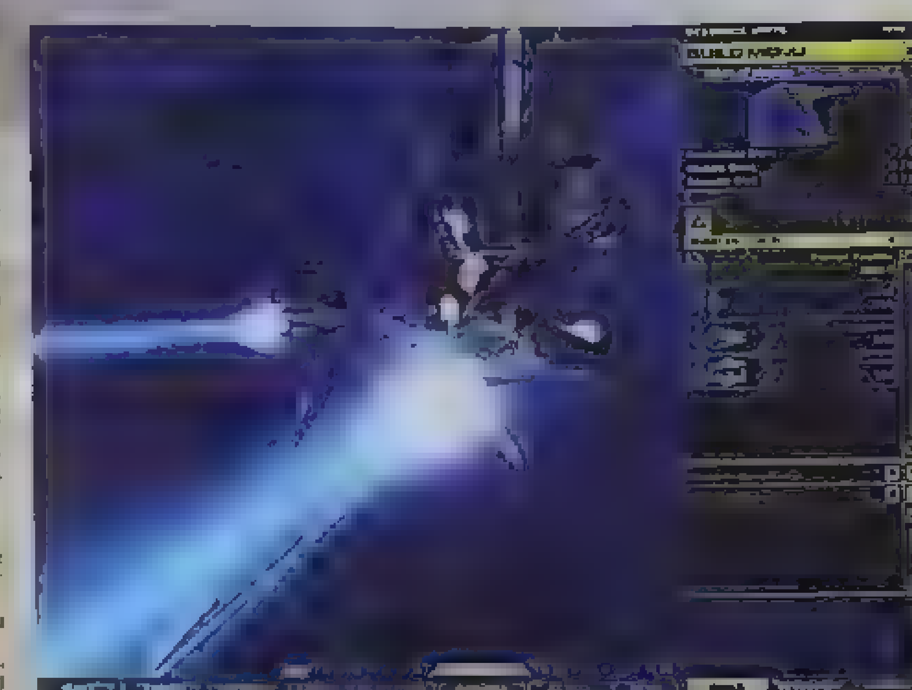
比如，很多人会在造了大量拦截机之后发现敌人有庞大的速射炮护卫舰队，显然这时派它们去突击是自寻死路，留着它们又白白占据着宝贵的制造名额。那么这些与废品无异的拦截机怎么办？只要选中它们，按下Ctrl+Shift+X执行退役"Retire"指令，它们就会自动飞回母船，在那里被拆卸掉，返还大部分建造它们所花费的资源。

阵型

与Hw一样，舰队在作战时可以选择各种不同的阵型来应付不同的战局。出于简化游戏系统的目的，Hw2中的阵型数量被大大简化为最具代表性的4种，前作中花哨的X阵型、三角阵型等等全部没有了。值得注意的是，无论什么阵型，只要一和敌方舰队交火就会全部散架，乱糟糟地打成一团——所以阵型的意义就在于让你在刚刚开始正面接触敌方舰队的那一分钟内占有火力上的优势，从而影响战局的发展。

首先要介绍的是主力舰方阵"Capital Phalanx"，快捷键为F5。这种阵型可以充分发挥驱逐舰和战列巡航舰凶猛的火力。如果你的敌人有大量的主力舰和护卫舰，就应该采取主力舰方阵。装甲厚重的主力舰被安排在舰队的最前沿，在它吸引敌军绝大多数的火力并屹立不倒的同时，它身后的护卫舰就能放心大胆地攻击敌舰。灵巧的战斗机会保护舰队的侧翼和后方，只有在敌机侵入它们的领空时才会出击——因此这是一个典型的用于舰队战的阵型。希格拉人的鱼雷护卫舰和离子炮护卫舰都拥有很长的射程，非常适合被编入主力舰方阵中参与战斗。

第二种阵型是护卫舰队列"Frigate Line"，快捷键是F6。这种阵型与主力舰方阵有些类似，只不过把第二梯队的护卫舰和打头阵的主力舰交换了位置。听起来这两种阵型总有一种是错误的，但事实上如果敌人的重型反舰武器过多，把造价昂贵的主力舰排在前面无异于找死，护卫舰队列的重点就在于在这种情况下保护主力舰。维戈人的舰队比起希格拉人更适合采用这种阵型，因为他们大部分的舰载武器都是导弹，而大部分发射导弹的战舰都是中短程战舰，比如重型导弹护卫舰。主力舰正好躲在后方用长程火炮为它们提供强大的火力支援，而且还不用担心自己被干掉。



第三种阵型是战斗机集群"Fighter Screen"，快捷键为F7。这种阵型只适合所有战斗单位均具有高机动性的情况，比如战斗机和高速护卫舰混编——万万不能把主力舰编入此阵型。Hw2中同属一个编队的战舰，如果被指定使用上述三种阵型中的任何一种，就会全部以速度最低的那艘战舰为标准行进、转向。如果你把一艘慢得让人心焦的战列巡航舰编入战斗机集群，就完全无法发挥这个阵型的作用。战斗机集群中的小型战舰——诸如拦截机、轰炸机、护航艇——会撇开护卫舰，自己冲入敌阵疯狂攻击。这听起来很愚蠢，但是游戏设定的AI通常会忽略不起眼的小型战舰而直取大型战舰(许多玩家也喜欢先干掉大型战舰)，因此那些冲上前去的轰炸机和炮艇就可以对其造成巨大的破坏。希格拉人可以组织多种战斗机和护航艇作为前锋，让鱼雷护卫舰和离子炮护卫舰提供长程火力支援，而维戈人优秀的战斗机可以配合重型导弹护卫舰使用这种阵型。

最后就是全无章法的逃逸阵型"Leave"，快捷键为F8。从名字就可以看出来，逃逸阵型的用处就是逃跑或者追击。在这种阵型下的所有战斗单位都会以自己最高的速度行进，这就意味着最快的战舰总是最先到达或者撤离战场，而主力舰就只好姗姗来迟或者坐以待毙。

战术AI

影响作战效果的除了阵型之外，还有部队的攻击性设定。Hw2中有三种截然不同的战术预设AI，分别适合不同的情况。采用被动姿态(Passive，快捷键是F2)的单位会用"敌不犯我，我不犯人"的态度消极对待敌人，除非它们自身或者射击范围内的友军受到敌人攻击，否则绝不开火。在你要命令舰队不顾一切地撤退时，别忘了把它们调整到被动姿态，不然它们跑着跑着又转回头去拼命，死掉了多可惜。

防御姿态(Defensive，快捷键F3)下的战舰会在敌人进入它的探测范围之后进攻它，直到对方逃出它的视野或者被摧毁。不同的战舰有不同的探测范围，而所有刚造好的战舰的默认AI都被设定为这种类型。

主动姿态(Agressive，快捷键F4)是最富攻击性的AI设定。战舰会追击任何进入探测范围的敌人，并且不把对方打下来决不罢休——即使途中要经过放射性云区或者空雷区也一样。很显然，给普通的战舰安排这种AI会让你莫名其妙地丢失战舰，因此最好只给母船、航母或移动精炼船这一类的单位指定采用主动姿态。这些非战斗单位不会不顾死活地追击敌人，但是会在敌人进入自己的武器射程之后立刻开火。

舰船知识

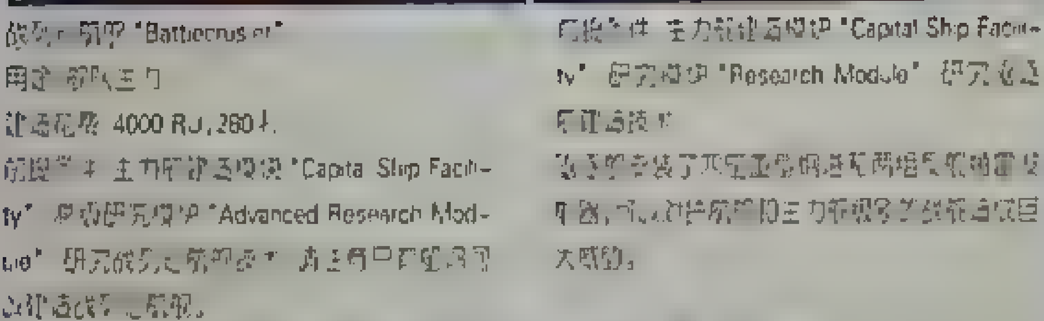
除了开矿的工作船、侦察用的探测器这些最常用的东西之外，两个种族都有十余种战斗舰船。这些战舰的功能用途各不相同，倘若对他们一无所知，必然会在战斗中付出惨重的代价。况且Hw2和一般的RTS又有着不小的区别，一般玩家根据以前的经验很难判断出这些造型奇特的东西是做什么用的，所以事先了解一下这些战舰的特性会对作战有很大帮助。另外，Hw2的一个缺点是科技树太过繁琐复杂，所以说我们将每种战舰所需要的前提技术都加进来，这样在需要某种战舰时就可以快速明确目标。



希格拉舰队

母舰"Mothership"

母舰"希格拉的骄傲"是整个希格拉舰队的资源采集中心、建造中心、研究中心和总指挥部。虽然她装备着十二门轻型炮塔，但母舰的主要应用并不是作战。它可以安装四个建造模块(战斗机建造模块、护航艇建造模块、护卫舰建造模块和主力舰建造模块)，六个功能模块(隐形发生器、重力场发生器、超太空跳跃模块、火力控制模块、研究模块和平台建造模块)和一个感应器模块(先进阵列感应器、超太空感应器)。在任何情况下都不能失去母舰，否则，整个舰队就全面完蛋。



战列巡航舰 "Battlecruiser"
用途 舰队主力
建造花费 4000 RU,280秒
前提条件 主力舰建造模块 "Capital Ship Facility"、高级研究模块 "Advanced Research Module"、研究战列巡航舰技术 [illegible]
战列巡航舰是[illegible]最强大的战舰,它装备有两座[illegible]离子炮塔[illegible]四座[illegible],还可以安装两[illegible]功能模块——[illegible]发生器、[illegible]力场发生器、超太空[illegible]模块和火力控制模块中[illegible]。[illegible]火力足以使其[illegible]。在[illegible]它完全是一座无坚不摧的堡垒[illegible]

航母 "Carrier"
建造花费 2800 RU,65秒
前提条件 主力舰建造模块 "Capital Ship Facility"
航母的主要作用是为[illegible]舰队,通常被作为前沿战场的战舰生产基地使用。它[illegible]几乎可以忽略不计,其全部的价值就在于它可安装二个建造模块(战斗机建造模块、护航舰建造模块和护卫舰建造模块),两个功能模块(从隐形发生器、重力场发生器、超太空跳跃模块、火力控制模块、研究模块和平台建造模块中任选两种),以及一个[illegible]模块(先进[illegible]阵列、超太空[illegible])。

船坞 "Shipyard"
建造花费 3500 RU,75秒
前提条件 超太空模块 "Hyperspace Module"
[illegible]力的设施,因此它应该[illegible]在后方生产战舰,而不是[illegible]

[illegible] "Destroyer"
任务 [illegible]
建造花费 2000 RU,165秒

前提条件 主力舰建造模块 "Capital Ship Facility"、研究模块 "Research Module"、研究[illegible]技术
[illegible]大威胁。

[illegible]护卫舰 "Flak Frigate"
任务 反战机
建造花费 700 RU,55秒
前提条件 护卫舰建造模块 "Frigate Facility"、高级研究模块 "Advanced Research Module"
[illegible]会放出大量弹片,[illegible]战斗机也难逃[illegible],以及[illegible]威力不够,无法在舰队战中[illegible]用,只能执行防空任务。

离子炮护卫舰 "Ion Cannon Frigate"
任务 反护卫舰,反主力舰
建造花费 700 RU,55秒
前提条件 护卫舰建造模块 "Frigate Facility"、高级研究模块 "Advanced Research Module"
离子炮护卫舰[illegible]。离子炮护卫舰的射程很远,非常适合在[illegible]中使用,但其[illegible]装甲也很容易遭到敌军反舰武器的重创。

鱼雷护卫舰 "Torpedo Frigate"
任务 反护卫舰,反护航舰
建造花费 700 RU,55秒
前提条件 护卫舰建造模块 "Frigate Facility"
[illegible]护航舰级别的敌军单位,但是在升级了[illegible]系统之后,[illegible]

[illegible] "Marine Frigate"

[illegible]
建造花费 800 RU,55秒
前提条件 [illegible] "Frigate Facility"
[illegible] "Advanced Research Module"
[illegible]

[illegible] "Defense Field Frigate"
任务 [illegible]
建造花费 1,50 RU,55秒
前提条件 护卫舰建造模块 "Frigate Facility"
[illegible] "Advanced Research Module"
研究[illegible]技术 "Defense Field"
[illegible]

[illegible] "Gunship"
任务 反战机
建造花费 625 RU,45秒
前提条件 护航舰建造模块 "Corvette Facility"
[illegible]。炮艇的编写是3艘一组。

[illegible] "Pulsar Gunship"
任务 反战机,反护航舰
建造花费 625 RU,45秒
前提条件 护航舰建造模块 "Corvette Facility"
[illegible]只安装了一个[illegible]炮,它[illegible]更大的威力,[illegible]比普通炮艇更大的威力。[illegible]是3艘一组。

布雷舰 "Minelayer Corvette"
建造花费 800 RU,45秒
前提条件 护航舰建造模块 "Corvette Facility"、高级研究模块 "Advanced Research Module"、研究布雷技术 "Minelaying"
[illegible]

[illegible]
任务 [illegible],EMP[illegible]
建造花费 350 RU,20秒
[illegible]3架一组。

拦截机 "Interceptor"
任务 反战机
建造花费 500 RU,35秒
前提条件 战斗机生产模块 "Fighter Facility"
[illegible]的拦截机是[illegible]最基本的作战力量,当然除了与敌人的战斗机缠斗之外,它并没有别的用处。拦截机的编制是5架一组。

轰炸机 "Bomber"
任务 反主力舰
建造花费 550 RU,40秒
前提条件 战斗机生产模块 "Fighter Facility"
轰炸机是[illegible]的中坚力量——它们不像护卫舰那样笨拙,又拥有远远超过拦截机的对舰作战能力,用[illegible]轰炸机一点都不为过。大group轰炸机完全可以无视敌军[illegible]的火力网,因为再强悍的护卫舰也不能在数十架轰炸机的攻击下存活超过3分钟。轰炸机的编制是5架一组。

炮台 "Gun Platform"
任务 反战机
建造花费 300 RU,20秒
前提条件 平台控制模块 "Platform Controller Module"
这种廉价的固定防御平台并没有什么出众的性能,但是在防空力量不足的情况下大量配备,也可以起到不小作用。

离子炮台 "Ion Cannon Platform"

任务 护卫舰,反主力舰
建造花费 300 RU 20秒
前提条件 平台控制模块 "Platform Controller Module"、研究模块 "Research Module"、研究离子炮平台技术 "Platform Ion Weapon"
[illegible]台一样,这种廉价的离子炮台并且有离子炮护卫舰同样的攻击力,[illegible]只能作为可有可无的[illegible]

维戈舰队

旗舰 "Flagship"
[illegible]旗舰是[illegible],它可以安装四个建造模块(战斗机建造模块、护航舰建造模块、护卫舰建造模块和主力舰建造模块),六个功能模块(隐形发生器、重力场发生器、超太空跳跃模块、火力控制模块、研究模块和平台建造模块)和一个[illegible]模块(先进[illegible]阵列、超太空[illegible])。同样,如果我们可以[illegible]旗舰,整个维戈舰队就会土崩瓦解。

战列巡航舰 "Battlecruiser"
用途 舰队主力
建造花费 4000 RU,280秒
前提条件 主力舰建造模块 "Capital Ship Facility、研究模块 "Research Module"、研究战列巡航舰技术
战列巡航舰是维戈舰队中威力最大的战舰,它装备有一门三联装主炮,由8个垂直发射井组成的重型[illegible]合导弹发射阵列,四座[illegible]离子炮,五座轻型炮塔和两个功能模块(隐形发生器、重力场发生器、超太空跳跃模块和火力控制模块中任选),虽然维戈战列巡航舰的火力要强过希格拉人的巡航舰不少,但是其威力最大的主炮却是固定的,不如希格拉巡航舰的离子炮塔灵活,一旦引擎被破坏就会变成一艘无用[illegible]。

航母 "Carrier"
建造花费 1700 RU,40秒
前提条件 主力舰建造模块 "Capital Ship Facility"
每艘维戈航母只有一个建造模块,也就是说每艘航母只能建造一个级别的战舰,但是正因为它功能单一,价格低廉,因此维戈人可以拥有许多航母,同时开工的时候可以迅速生产出大量战舰。与希格拉人宝贵的航母比起来,维戈航母可真多[illegible]。

船坞 "Shipyard"
建造花费 4000 RU,85秒
前提条件 超空间模块 "Hyperspace Module"
维戈船坞是直接由[illegible]改而来的,两者惊人相似的外形充分说明了这一点。它拥有和[illegible]级别的生产能力,是维[illegible]可以生产战斗[illegible]的设施。

驱逐舰 "Destroyer"
用途 反护卫舰,反主力舰
建造花费 2000 RU 165秒
前提条件 主力舰建造模块 "Capital Ship Facility"、研究模块 "Research Module"、研究驱逐舰技术
维戈驱逐舰更像是[illegible]小号的战列巡航舰,它配备由4个垂直发射井组成的[illegible]合导弹发射阵列,两门重型炮塔和四座轻型炮塔,由[illegible]更加集中。

突击护卫舰 "Assault Frigate"
用途 反战机,反护航舰
建造花费 700 RU,55秒
前提条件 护卫舰建造模块 "Frigate Facility"、研究模块 "Research Module"、研究突击护卫舰技术
突击护卫舰[illegible]为是比较失败的设计,它主要用来保护舰队不受敌战机的骚扰,但其二座轻型炮塔和[illegible]个[illegible]导弹发射器的火力并不足以对抗大规模的机群,所以说维戈人一般都使用其绝对数量优势[illegible]来保证制空权。

重型导弹护卫舰 "Heavy Missile Frigate"
用途 反护卫舰,反主力舰
建造花费 700 RU,55秒
前提条件 护卫舰建造模块 "Frigate Facility"
和离子炮护卫舰完全相同的用途,但是大多数性能都胜过希格拉的离子炮护卫舰,虽然离子炮的射程较长,但面对航速迅疾的导弹护卫舰时并占不到什么便宜。

渗透护卫舰 "Infiltrator Frigate"
任务 抢占敌舰
建造花费 800 RU,55秒
前提条件 护卫舰建造模块 "Frigate Facility"、研究模块 "Research Module"、研究渗透技术 "Infiltration Pod"
级作[illegible]的维戈人喜欢使用渗透护卫舰来夺取对手的战舰,由于这些渗透舰的外形与其它战舰并没有太大区别,所以他们经常可以得手。

导弹护航舰 "Missile Corvette"
任务 反战机,反护航舰
建造花费 625 RU,45秒
前提条件 护航舰建造模块 "Corvette Facility"
装备一个[illegible]导弹发射器的导弹护航舰主要被用来当作战斗机群的支援力量,导弹的超长射程和大范围攻击让这种轻型战舰变成了非常危险的敌人,虽然它并没有战斗机那样出色的机动性,但还经常有战斗机被它打下来——谁让导弹会跟踪呢。导弹护航舰的编制是每组4艘。

激光护航舰 "Laser Corvette"
任务 反主力舰
建造花费 625 RU,45秒
前提条件 护航舰建造模块 "Corvette Facility"、研究模块 "Research Module"、研究护航激光炮 "Corvette Laser" 技术
维戈激光炮艇虽然属于护航舰级别,但是它实际上应该被看做重型轰炸机,一门只能向前射击的重型激光炮可以对大型战舰造成足够的威胁,其使用价值远远超过[illegible]



……已经增强4倍。

指挥舰 "Command Corvette"
任务 加强友军作战能力
建造花费 400 RU，30秒
前提条件 护航舰建造模块 "Corvette Facility"、研究模块 "Research Module" 研究指挥舰系统 "Command Corvette Systems" 技术
[illegible]

布雷舰 "Minelayer Corvette"
任务 布雷
建造花费 800 RU，45秒
前提条件 护航舰建造模块 "Corvette Facility" 研究模块 "Research Module" 研究布雷技术
[illegible]

侦察机 "Survey Scout"
任务 侦察，EMP 攻击
建造花费 350 RU，20秒
[illegible]

突击战斗机 "Assault Craft"
任务 反战机
建造花费 500 RU，35秒
前提条件 战机生产模块 "Fighter Facility"
[illegible]——维戈人真是太多了。

长枪战斗机 "Lance Fighter"
任务 反战机，反护航舰
建造花费 500 RU，35秒
前提条件 战斗机生产模块 "Fighter Facility"、研究模块 "Research Module"、研究离子束武器 "Lance Beam"
这种机动性只有轰炸机水平的战斗机装备有强大的离子束武器，在对付[illegible]

[illegible]长枪战斗机[illegible]5倍。

轰炸机 "Bomber"
任务 反主力舰
建造花费 550 RU，40秒
前提条件 战机生产模块 "Fighter Facility" 研究模块 "Research Module"、研究[illegible] "Fusion Bomb"
[illegible]

炮台 "Gun Platform"
任务 反战机
建造花费 300 RU，20秒
前提条件 平台控制模块 "Platform Controller Module"
[illegible]

重型导弹平台 "Heavy Missile Platform"
任务 反护卫舰 反主力舰
建造花费 300 RU，20秒
前提条件 平台控制模块 "Platform Controller Module" 研究模块 "Research Module" 研究平台导弹技术 "Platform Missile"
[illegible]

超太空平台 "Hyperspace Gate"
任务 超太空跳跃
建造花费 750 RU，45秒
前提条件 建造平台控制模块 "Platform Controller Module" 研究模块 "Research Module" 研究超太空门技术
这种超太空跳跃装置可以让[illegible]以下级别的战舰通过跳跃门的这一侧抵达另一侧，完全无视距离的限制，维戈人之所以总是能占据战场上的先机，就是因为这种[illegible]超太空跳跃技术。

任务流程详解

在第一次家园战争之后，庞大的泰坦帝国分裂成了数个部分，狂热的新帝国因为实力不足而只好整天做着复仇的梦，而且它们的大部分的地区都加入了泰坦共和国，希望能和希格拉人和平共处，希格拉人开始了建设自己的新家园，一度战火纷飞的星系进入了和平的时代。

然而，随着一个新的超空间核心的发现，维戈人——一支在星系边缘的好战种族开始崛起，他们的首领马坎自称天选之人，为了得到希格拉的超空间核心，他率领着庞大的舰队席卷了一个又一个星球，向着星系的中心进军，终于，新的战争开始了。



希格拉为了对抗维戈的入侵，开始在秘密基地塔尼斯着手建造第一艘母船，指令长依然是带领希格拉人返回家园的卡伦·斯叶特，我们的故事就从这里开始。

第一关可说完全没有难度，不过因为接下来的第二关想完胜的话颇需要些技巧，所以说大家在建造的时候要计划好，前一关剩下的东西可是会带到下一关接着用的。任务一开始会指示你进行采集测试，派唯一的那条工作船去把那些矿箱统统运回母舰，在接下来的战斗中会需要那些资源。接下来是进行战机的测试，在你击毁那些靶船之后，基迈拉基地突然探测到维戈人的舰队正向塔尼斯基地进发。

第一波的维戈攻击并不算多，用你的拦截机可以轻松应付，在消灭它们之后，最前面的基迈拉基地会停机，这时请把你的拦截机补到6组，切勿造多。随后维戈人会派来一些战机和一条导弹护卫舰，立刻用剩下的资源造两组轰炸机消灭护卫舰。

下一波攻击的是三个超空间跳跃门，一到达战位便会有一大群战机立即从里面涌进来，派你的拦截机群将他们一一击破，同时用轰炸机将那些超空间门摧毁。实际上，虽然情报官说敌人会源源不断地增援，但只会有这一批战机从超空间门里过来，所以大可不必着急，慢慢打也没什么危险。

在消灭了超空间门之后维戈大舰队蜂拥而至，舰队指挥眼看基地不保，下令母船立刻进行紧急超空间跳跃，返回行星希格拉。



在返回希格拉之后舰队发现维戈人已经发动了全面的进攻，现在必须要在维戈人控制整个空域之前将母船所需的人员和设备全部运到，就在运输队就要到达母船的时候，维戈人的机群出现在视野之中。本此任务的目的是要保护六艘为母舰输送人员的大型运输船（主教1~6号），因为在六艘船中必须要保住四条就可以，所以说过关并没有什么难度。当然我们不能要求这么低，目标应该放在保护所有的船不受损失上。

一开始，可以看到六艘运输船从左右两边向母船驶来，同时在中间有一艘维戈人的航母，他会不断地制造战机去攻击运输船。第一个被攻击的应该是从右面来的主教1号，首先派你的工作船去采集资源，接着用你全部的拦截机（6组）去消灭维戈人的轰炸机，接着分出三组拦截机去支援左面。要注意的是，虽然情报官一开始就提示你用轰炸机去攻击航母，不过，如果你去的太快航母会马上放出两队新的战机，这样应付起来会比较麻烦，所以不要着急。

在你的两队战机差不多进入位置之后就可以派出轰炸机去攻击航母了，虽然航母会放战机来拦截你，不过两组轰炸机足够干掉它的战机建造模块。接着可以多造两组战机去增援护卫部队。在进行到一半的时候会有一批维戈人的护卫舰从超空间跳出来攻击主教五号（左面中间那艘），这时若是剩的 HP 太少可能会被他们击毁，所以说在前面战斗中要重点保护它。

随即索班船长会带领一批战舰来支援，维戈人完全不是我们战舰的对手，在消灭了他们全部的舰队之后即可过关，若能成功保护运输船，则会得到三组轰炸机和三组炮艇的奖励，若是又采了不少资源的话，就多造轰炸机和炮艇罢，下一关有你忙的。

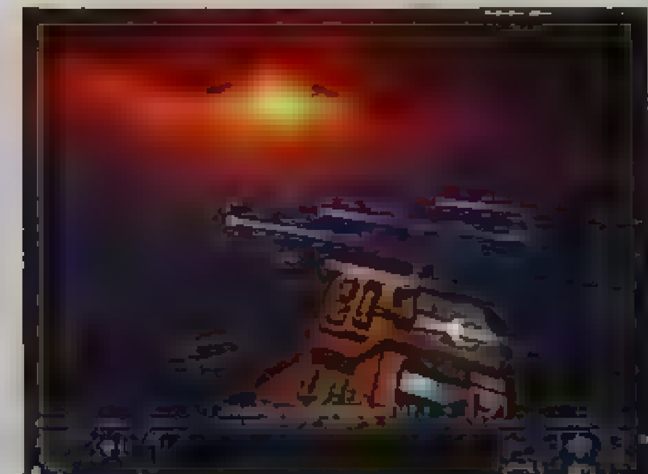


为了躲避维戈的大舰队，母船被迫跳跃到远离希格拉的塞拉姆星系，准备在聚集起足够的兵力之后再发动反攻。然而，在到达塞拉姆的时候，却发现维戈人已经到了这里，正向基思纳巴尔的船坞发动进攻——实话说，这里的敌人并不算多，然而舰队的资源却很成问题——所以战斗时务必小心谨慎，万一损失太多将会陷入困境。

任务一开始马上派全部战机去救援纳巴尔船坞，同时全速造上一大票工作船采集资源（八艘左右）。在消灭了维戈人的第一波部队之后，造一条矿物精练船带上所有的工作船去情报官在地图上标记的资源点采矿，并派全部的轰炸机和拦截机护航，而速度较慢的炮艇则留下防御船坞。接着命令母船向船坞的方向前进，研究修理技术，制造两条工作船去修理受损的船坞。同时把你所有的资源全都用来造对舰的轰炸机和防空用的炮艇和脉冲炮艇。（今后的防空任务留给护航艇，拦截机就不用再造了）

在船坞修理完成的时候，它会为你造出一条航母，这时你可以建造新的舰种——护卫舰，不过最好不要着急，把钱全用在你的战机上。维戈人会放出三个卫星来侦察你，分出几条船去摧毁它们，这可以延缓他们进攻的速度。

接着会有一条维戈航母在资源点附近出现，用你守候在那里机群尽快消灭它，之后立刻返回船坞以迎接维戈人的总攻击。在机群刚好到达的时候，维戈人的三条航母会包围住船坞并发动攻击，用炮艇去对付战机，轰炸机群把那些来袭的护卫舰全部清理掉（注意要先打防空用的突击护卫舰），在把进攻的敌人消灭的差不多的时候就可以派出轰炸机去对付三艘航母了。最后这里要注意的是敌人的渗透舰，如果船坞不幸被他们侵入，则必须在敌人引爆船坞之前用强袭舰把它夺回来。（这里有一种好方法，用机群消灭维戈人护卫舰，造一条强袭舰去占领他们的渗透舰，然后再用渗透舰和强袭舰去抢更多的渗透舰……）



在消灭全部三艘航母的之后，本图西人的巨大母船出现了，他告诉希格拉人，马坎是为了夺取希格拉和本图西的超太空核心而来，当三块超太空核心合为一体的时候，强大的古老文明遗产——萨祖克就会被唤醒。为了防止马坎这个战争狂人得到整个星系，希格拉必须抢在他的前面。为了帮助希格拉人，本图西母船给了他们记录有萨祖克信息的神谕所在的坐标。



为了寻找神谕，舰队来到了杰赫纳星系，然而维戈人为了防止舰船出入，在杰赫纳星系的小行星带上安装了无数的超空间抑制器，无奈，舰队只好选择一个维戈人防守最薄弱的地带强行突破了。本关是整个游戏的难点之一，在这一关你将体会到维戈人猛攻的滋味，对玩家的战略技巧是个考验，有不少人都在这里反复了好几次才过关。

想要攻击到维戈人的空间站就必须消灭那些分布在岩石上的超空间抑制装置以使母船能进行跳跃，同时维戈人还会不断地派出舰队进攻，所以说要先制订一个合理的策略。首先，不要在原地等待，一边采矿一边让母船曲折前进，第二要注意侦察，防止你的机群攻击敌人的时候反被维戈人端了老窝。

在开始之后要继续造轰炸机和炮艇部队，在这关结束的时候最好造到满——我建议先不要造护卫舰，维戈人的导弹护卫舰拥有强力的反舰飞弹，硬拼的话反倒不如用大量轰炸机来对付的好。接着造三个一次性的探测器放到舰队的四周，尽量扩大你的可见范围——不要心疼那点钱，看的比敌人远才是胜利的关键，你会发现[illegible]个超空间抑制装置都有[illegible]支[illegible]舰队在守护，同时还有[illegible]个空间门，维戈人会从这里和[illegible]地方向不断向你发动攻击。在你觉得机群差不多大的时候就可以去攻击超空间抑制装置了，在攻击的同时要注意敌人来袭的方向，一旦有维戈舰队来进攻就立刻返航阻截他们。



在战斗时要注意的是，维戈人可能同时派出两个舰队来攻击你，每一支都有一些战机和防空的突击舰护航。这时就看出探测器的作用了，一旦发现就立刻派机群抢在他们会合前将其一一歼灭，否则两支舰队合流以后将会拥有足以消灭你轰炸机群的防空火力。

另外，在用强袭舰占据了维戈人的超空间门之后，你的舰队也可以通过它跳越，你会发现空间门的另一面有三条航母和一艘驱逐舰，为了后面的作战轻松些，最好把驱逐舰抢过来，派你的战机吸引驱逐舰的注意，然后用三艘强袭舰一起往上冲吧。在成功夺下驱逐舰之后你就会发现那些小小的护卫舰是多么的不堪一击。

在摧毁全部三个超空间抑制装置之后母舰将向前跳跃一次，紧接着会有一支不小的舰队来攻击，这时应尽量分散他们的火力，立即派出机群从他们的侧翼攻击是个很好的办法。在消灭这波敌人之后就比较简单了，那些零散的舰队根本不是轰炸机的对手。由于那个倒霉的空间站正在维修，所以无法即时通知其他的部队，趁着这个好机会将其摧毁，这样希格拉舰队就可以神不知鬼不觉地滑入杰赫纳星系了。



根据本图西人提供的导航数据，舰队来到了一片小行星带，其中的一个埋藏着萨祖克留下的神谕。同时维戈人也在这里疯狂地挖掘，但是他们并不知道神谕的具体位置，至今一无所获。在这面密集的碎石群里遍布着浓密的尘云，这大大限制了维戈人的探测能力，所以说我们只要小心地在这片尘埃里飞行的话，我们就可以一直摸到维戈人的鼻子底下给他们来个突然袭击。

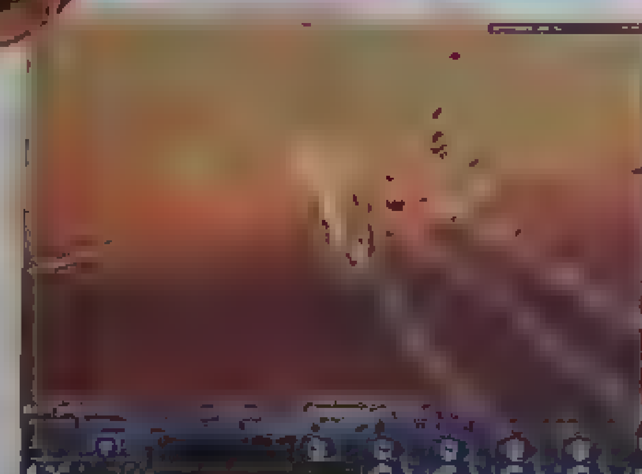
首先，神谕就埋在维戈人中央基地旁的小行星里，所以说打一仗是必须的，为了使任务容易些，我们先要消灭维戈人的三个分舰队，削弱他们的力量。同时由于尘埃的妨害，在这里不能使用离子炮——那会引起连环爆炸，在任务开始之后母船不要动，采矿也用不着——你上一关剩下的资源足够用的了，派出你的机群去把三支分舰队一一消灭。要注意第一不要让途中遭遇的维戈侦察机逃回去报信，第二不要让战机飞出尘埃外面，否则在40秒内维戈人就会发现你，随后便是源源不断的进攻。

在消灭掉外围的杂牌军之后，我们就可以向神谕进发了，由于维戈人基地的守军比较多，而且船坞还会不停地造东西，所以我建议带上航母一起进攻——边打边修会轻松许多。在作战时注意将有损失的机组挑出来返回到航母维修，同时为了避免航母遭受攻击……造上五六艘护卫舰挡枪是个不错的主意。在消灭维戈人之后派强袭舰泊到小行星上取得神谕即可过关。



在母船的主机接通了神谕的时候，它突然控制了母船的超空间核心，接着在一次惊险的跳跃之后神谕把整个舰队带到了卡洛斯墓地。在这里到处散布着巨大的残骸，即使巨大如母船也显得无比渺小，一种苍凉的气氛弥漫在这神秘的空间之中。而神谕并没有停止，它在继续给超空间核心充能，准备着下一次未知的跳跃

接着天线收到了一些奇怪的信号，有一些从来没见过的小型飞船向母船飞过来，这些护航艇大小东西被命名为漫游者，他们完全由 AI 在控制，会立刻向母



舰发动进攻。事实上，这些漫游者十分难对付，他们的武器有着很强的杀伤力，而且除了鱼雷之外的武器对它们都没什么效果。不过漫游者的AI也有一些问题，他们会一直咬住第一个目标攻击，直到击毁之后才会攻击下一个，若能利用这一点就可以轻松许多。我建议在他们围过来之前先把所有的战机都收进母船里去，并且让负责护卫舰后撤，等待漫游者开始攻击母船之后一边修理母船一边打他们。

在坚持8分钟之后——如果你能成功地用母船吸引他们的火力的话，这并不算难——母舰会进行一次短距离跳跃，这次会有更多的漫游者来攻击，马上让你的修理大队跟上，用同样的战术对付它们。如果对自己的技术有信心，用一组战机引漫游者在地图上绕大圈是更好的办法。这时舰队情报官发现有一个损坏的漫游者在母舰前方不远处，立刻派出一条战舰去引走守卫的火力，趁机用工作船回收它。

根据从回收的漫游者上取到的数据，工程师们得到了它们的战术特性，这时马上升级火控系统。之后我们的武器就可以轻松地对付这些苍蝇了。在9分钟以后，神谕会再次向前跳跃，这时你会明白神谕的目的——它激活了一个遗迹中的电脑系统，漫游者停止了攻击，从电脑里面得到的信息告诉希格拉人，在这片遗迹中隐藏着通向萨祖克的秘密。

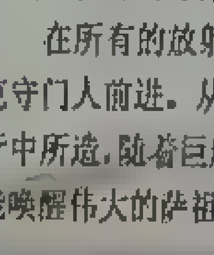


根据那些远古的资料，希格拉人破解了神谕中的信息，这片墓地中的残骸乃是属于一个大过母舰数千倍的萨祖克飞船，这条飞船在一万年前的一次大爆炸之后化成了碎片，散布在整个星系之中。在舰尾的残骸中，有一艘名为萨祖克守门人的无畏舰，现在神谕正是带领母船向这条战舰前进。

突然，正在进行跳跃的母船被挡回了正常空间，你会发现舰队来到了一块有着强烈辐射的区域，根据舰队情报官的分析，正是强烈的辐射影响了超空间跳跃，若想继续前进，必须要把那些放射出辐射的残害摧毁掉。但由于普通的飞船无法在如此强烈的辐射中航行，舰队决定根据神谕的资料制造一些漫游者来完成这个任务。

造上一群漫游者之后就可以派他们清理遗迹中的辐射源（看地图上的标记），接着将会发现有一支维戈的舰队也来到了这里，虽然我们不清楚维戈人的目的，但是必须要消灭他们才能前进。这些维戈人的战舰都有着放辐射的护罩，躲在辐射源的附近向我们发动攻击，所以暂时不要着急，小心地防御维戈人的进攻。每当漫游者清理一片辐射之后就抓住维戈人进攻的空隙出动，消灭掉那里的维戈航母。要注意的是，漫游者虽然有着轰炸机一般的凶猛火力，但是装甲却挡不住维戈长枪战机的光束。所以说行动时尽量避开航母，若被维戈战机攻击也不要恋战，尽快清理辐射源，用我们的机群去对付维戈人。

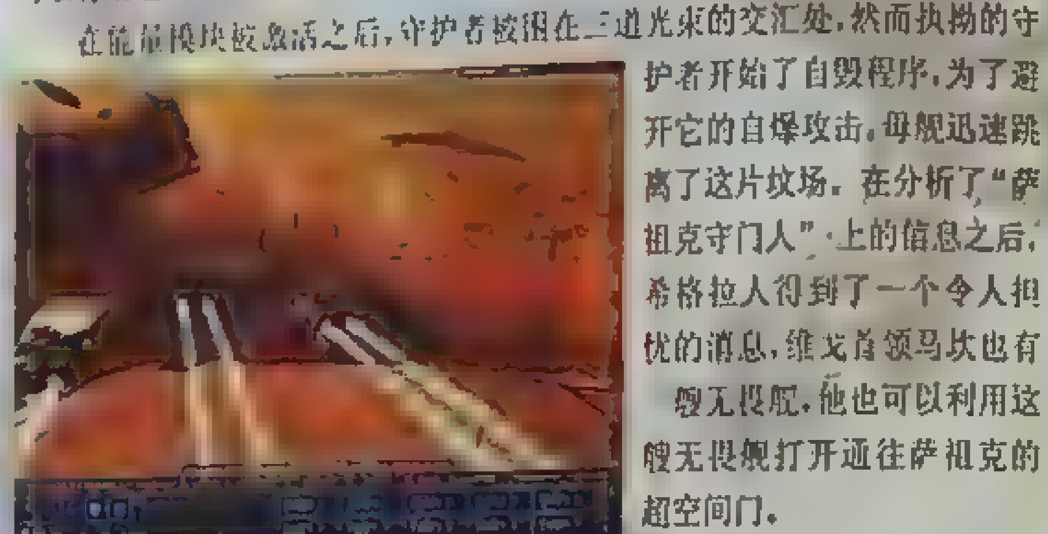
在所有的放射源都被消除之后，超空间信号恢复正常，舰队继续朝着萨祖克守门人前进。从漫游者中取得的资料表明，三个超空间核心乃是萨祖克在航行中所造，随着巨舰的爆炸散落在这个宇宙之中，谁能重新联合三个核心，谁就能唤醒伟大的萨祖克。



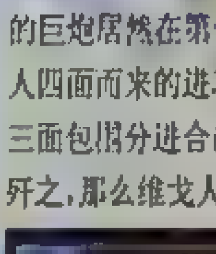
在到达舰尾的残骸时，除了发现无畏舰萨祖克守门人之外还有一艘奇怪的飞船，它自称守护者，看起来和漫游者一样是由AI在控制，专门来看守这艘无畏舰。在母船进入它的视线之后，立刻被当作是敌人加以攻击。

实际上，守护者可说是无敌的，它拥有奇特的护盾可以抵挡大部分的攻击，还可以随意进行超空间跳越，就连放出的小型无人机都有着近乎护卫舰的防御力。所以说这关的任务并不是要和守护者生拼，尽快用漫游者回收无畏舰离开这个地方，防止舰队受到太大的损失。在回收了无畏舰之后，由于守护者有超空间抑制装置，所以必须设法将守护者引到一个能源模块的残骸中去。多造一些漫游者将三个设备全部收集起来，将他们插进能量模块中使之能恢复工作。总的来说，本关虽然可能化掉你不少的资源，不过难度并不大，只是消耗战而已。我建议多用机群吸引守护者的注意力，同时用防御场护卫舰保护shū的战舰，可以有效地减少损失。

在能量模块被激活之后，守护者被困在三道光束的交汇处，然而执拗的守



护者开始了自毁程序，为了避开它的自爆攻击，母舰迅速跳离了这片坟场。在分析了“萨祖克守门人”上的信息之后，希格拉人得到了一个令人担忧的消息，维戈首领马坎也有一艘无畏舰，他也可以利用这艘无畏舰打开通往萨祖克的超空间门。

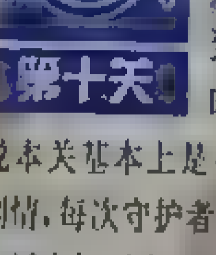


深入敌后的索班舰队发回了一条信息，他找到了维戈舰队的集结地。希格拉人认为，在拥有了“萨祖克守门人”之后舰队拥有了远远超过维戈人的战斗力，他们决定向索班船长侦察到的集结点发动一次突击。

然而行动刚一开始，希格拉人就遭受了严重的挫折，无畏舰的巨炮居然在第一次齐射之后就烧掉了，你不得不一面修理无畏舰一面应付维戈人四面而来的进攻。实际上，虽然维戈人的攻击看起来很猛，但是他们依然是采用三面包围分进合击的战术，所以说只要我们抓好时间差将包围过来的小舰队分而歼之，那么维戈人的攻击充其量只能让你手忙脚乱，根本够不成实质性的威胁。

我建议不要多造大型战舰，只需几艘防空护卫舰和一两条驱逐舰配合漫游者守住母船，而炮艇和轰炸机的编队在外围绕圈打，将冲上来的敌舰一一摧毁即可。另外在纳巴尔船坞赶来之后应立刻将无畏舰开过去修理，并且让全舰队靠拢到船坞附近。如此边修便打，在无畏舰修好之后维戈人会发动猛攻，其间会有战列巡航舰在里面，所以说维修一完成就马上将无畏舰调到母船的前面，虽然它的主炮还不能使用，不过还可仗它50万的HP来抵挡一下战列巡航舰的巨炮袭击。

在消灭最后一波攻击之后，维戈人的实力就全部耗尽了，在打扫战场之后任务宣告结束。虽然这次行动勉强能称得上成功，不过这时索班船长却带来坏消息，维戈人已经控制了巴柯拉空间门，他们离萨祖克只有一步之遥了。随即马坎的旗舰追踪而来，捉走了促不及防的索班船长，而希格拉舰队也紧随马坎而去。



在空间跳跃中，母船又被超空间抑制场拦截，那些守护者再次出现，而且一来就是两艘，它们要将胆敢偷走萨祖克守门人的家伙全数消灭才肯罢休。可恶的是，每次在你把守护者打到一半HP的时候他们就会进行空间跳跃，等他们再次出现的时候就会完全修复，这样即便是无畏舰也没法战胜它们。所以说本关基本上是在拖时间等剧情，每次守护者出现的时候就派出机群去攻击它，尽量多击退他们几次，可以减少舰队的损失。

正在希格拉人一筹莫展的时候，本图西母船再度出现，修复了无畏舰的主炮。他们告诉希格拉人，萨祖克守门人可以打开通往萨祖克的跳跃门，三个超空间核心联合起来就可以结束这场灾难。而后本图西母船将自己的超空间核心托付给了希格拉人，决定用自爆来彻底摧毁这些守护者。



本图西母船的自爆毁掉穷追不舍的守护者，但同时爆炸也也引来了维戈人的舰队，现在要做的就是抢在维戈人的前面回收本图西母船的超太空核。

这次的任务比较简单，主要是为了让你在第十二关的大战之前做好准备。开始之后直接派出机群攻击维戈人的舰队，最多五分钟就可以消灭他们，而后利用防御场护卫舰给工作船提供保护，从辐射云团中回收超空间核。任务中要注意的是，在本图西母船残骸的周围有着浓密的辐射云，战机在攻击时要绕道而行，否则不到一分钟就会全军覆没。另外在消灭了维戈舰队之后不要着急回收，先把你的舰队造到满，下一关有整个游戏中最难的战斗在等着你。



在取得了两个超空间核之后，希格拉人追到了萨迪斯·亚巴前哨基地，为了救出索班船长取得巴柯拉空间门的坐标，舰队准备来一次强行突击。而维戈首领马坎也早料到了希格拉人的计划，在这里布下重兵、严阵以待，一场血战不可避免。

这一关基本没什么剧情，我们的目的就是击败马坎的伏兵，夺取他的超空间核心，并救出索班船长。维戈人在这里集结了大量的舰队，想要冲过去势必要硬碰硬地打上一仗。不过，若是一条心思去“硬碰硬”的话势必打不过维戈人的大舰巨炮，所以说在作战之前要定下合理的策略。

首先，维戈人会从左中右三路不停地向你发动进攻，若三路舰队汇合希格拉人必败无疑，所以说决不能在原地防御，也不要直线前进，向这前哨基地的方向曲折前进，将其各个击破是最好的办法。同时，为了能拉开维戈舰队攻击的的时间差，应将分出一部分炮艇和轰炸机做游击部队，遇上小舰队直接消灭，不能消灭就破坏战舰的引擎，减缓他们的进攻速度。第二，在舰队战的时候要保证让无畏舰排在最前面，只有它才能挡住战列巡航舰的主炮。若有可能，则应尽量引开敌人的防空力量，再用轰炸机摧毁战列巡航舰的引擎，使之无法瞄准。另外，在混战之中不要忘记修理你的战舰，虽然敌人会优先攻击修理的工作船，但是损失几个工作船总比重造一艘战舰划算得多。

在一路杀到基地前面的时候马坎终于意识到情况不妙，他引以为傲的舰队并不是希格拉人的对手，在旗舰吃了几炮以后，他逃向了巴柯拉空间门。



在救出了索班船长之后希格拉舰队也紧追着马坎来到巴柯拉空间门，因为星系中央的巨大黑洞的引力影响，在其周围五百光年范围内都无法进行超空间跳跃，为了到达萨祖克沉睡的地方，就必须通过这座古老的空间门——“萨祖克之门”。正好在希格拉人到达的时候，马坎利用他的无畏舰打开了“萨祖克之门”的能源模块，进入了未知的空间。

为了争取时间，阻碍希格拉人的前进，马坎留下了一支舰队去毁坏超空间门，这次任务的目的就是要全歼这些战舰继续追击马坎。由于主力舰的航速太慢，且舰队到空间门之间有维戈人阻挡，所以我建议采用分兵而进的战术，留下主力舰来对付维戈人的主力部队。分出数条速度较快的驱逐舰配合机群绕道前进，尽快消灭破坏空间门的护卫舰群，在战斗时要注意利用驱逐舰引开维戈战舰的火力，待他们拉开阵形后再派轰炸机群攻击。



在歼灭守卫空间门的舰队之后，希格拉人也来到了沉睡之地，这里出人意料的宁静，一艘巨大的战舰无声地停在黑洞的前方，这就是一切秘密的源头，萨祖克。而马坎也早已到了这里，聚集了一支强大的部队等待着希格拉人……

本次任务敌人并不会发动大规模的进攻，不过由于敌人数目非常庞大且布置集中，马坎身边会有四五艘战列巡航舰，数十艘驱逐舰和护卫舰，以及不计其数的战机在守候，所以对付起来并不容易。首先，应集中兵力攻克距自己比较近的采矿点，接着补齐你的舰队（推荐用防空护卫舰和鱼雷舰组合），并造上二十个离子炮塔。然后全舰队一直推进到马坎旗舰的附近准备总攻。

攻击开始后先以炮艇部队吸引敌人的注意力，待维戈战机冲上开始混战之后立即后撤，这样维戈人的进攻队形会被拉开，战机在前，护卫舰跟在后面，这时命令舰队集中攻击冲到前面的护卫舰。在吸引了他们的注意力之后轰炸机立刻从侧翼包抄维戈的主力舰队——不是为了摧毁他们，而是要破坏战列巡航舰的引擎。这时即可开始总攻，全舰队在无畏舰的带领下开过去。优先将那些无法瞄准的战列巡航舰消灭，而后再对付装甲厚重的维戈无畏舰。

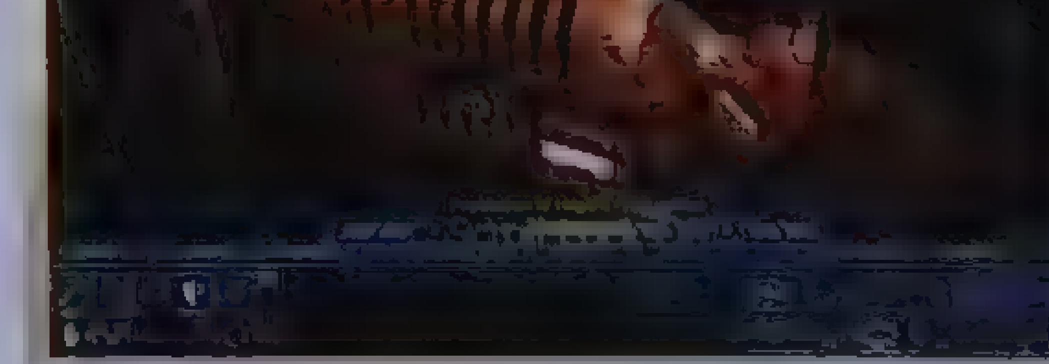
在击败维戈人的舰队之后，马坎无路可逃，最终在萨祖克的前面被消灭。这样希格拉人就得到了三个超空间核心，当本图西的核心，维戈的核心，希格拉的核心全部安装进巨舰的时候，卡伦·斯叶特登上了萨祖克，成为真正的天选之人。



虽然马坎被消灭，但是战争没有结束，行星希格拉的防卫部队还在拼死抵抗维戈的猛攻。就在维戈人调来行星轰炸武器准备摧毁整个星球的时候，卡伦·斯叶特回来了，并且带着无敌的战舰——萨祖克。

实际上，拯救希格拉可说是游戏中最简单的一关，虽然维戈人在正面聚集了大批战舰，然而萨祖克可以跳跃到他们的侧翼进行攻击。开始之后先分出三组战机在左中右三个碎石带附近等候，待到维戈人开始进行轰炸的时候拦截大气抽离飞弹。接着放出探测器侦察维戈舰队的分布，萨祖克则直接跳到中央大舰队的侧面，用它威力无比的巨炮一路横扫过去即可。

在萨祖克消灭了行星轰炸武器之后，维戈人彻底被击败，这场夺去百万人生命的战争终于结束了。希格拉得到了宇宙间最宝贵的财富，拥有三个超空间核的巨舰萨祖克。在它的力量推动之下，希格拉开启了神谕中所说的沉睡了万年的古老遗迹——一个由无数空间门所组成超太空航行网络，于是，新的时代开始了……■



信長之野望 天下創世

新時代制霸之卷

文/浪子帆帆

"人生五十载，去事恍如梦幻。天下之内，岂有长生不灭者!?"

——织田信长

还记得这位"第六天魔王"枭雄留下的传世名言吗？还记得那烽烟弥漫的日本战国时代吗？就在我们本以为"苍天"已逝，英雄湮没的寂静时刻，一曲新的"创世"交响乐骤然奏响，金秋九月，又一次把我们重新聚合在"天下布武"的大旗下，再度进入群雄并立、波澜壮阔的安土桃山时代。

《信长之野望Ⅺ天下创世》是光荣为纪念公司成立二十五周年，暨"信长之野望"系列诞生二十周年的"创世纪"之作，它摈弃了以"记"、"传"、"录"为后缀命名的传统方式，以全新的命名法表达了其力图革新，追求作品达到全新高度的信心和决心。从9月12日发行到现在，无数的信长迷沉浸其中，深深的为此最新作全新而独特的魅力所吸引，几乎有九成的玩家都对本作给予了称赞，有些专业"信长"网站甚至以"《信长之野望天下创世》20周年庆的极致作品"为标题进行了全面评定。现在，我就以游戏的体验过程为线索，全面对《天下创世》进行指南性介绍和深度研究。

游戏初始，只有前三个剧本选择：

剧本一：1551年春　家督相继

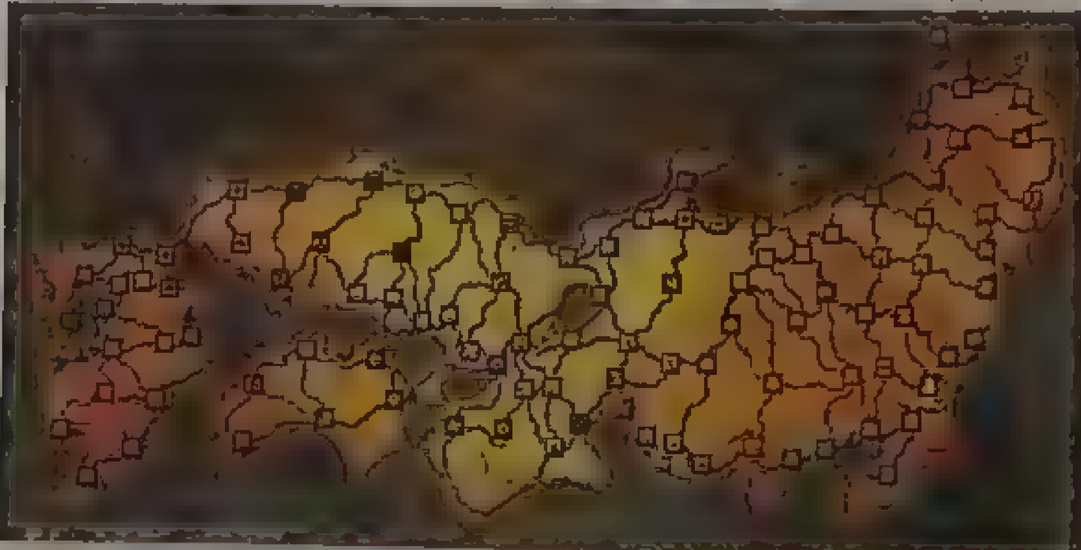
剧本二：1560年春　桶狭间合战

剧本三：1570年晚秋　信长包围网

剧本四：1582年　本能寺之变

注：将注册表中 HKEY_CURRENT_USER\Software\Koei\Nobunaga11\Config 里的 FLAGDATA1 和 FLAGDATA2 的值改为 ffffff，在游戏里就会出现新的剧本。

进入《天下创世》，展现在我们面前的是一个以3D引擎构建的立体城市及城市周边场景。我们可以清晰看到具有日本战国特色的城及城下"町"的全貌，利用这个先进的3D引擎，你可以实现平面的360度旋转和上下视角的调整及视点远近的缩放。在这里，我们能全方位无死角的欣赏整个城市。SLG的内政建设和战场战斗都由3D图形进行构建，军队的作战、城市的攻防、地形的起伏以及设施的升级和毁坏等诸多形态和变化都真实的体现出来。更甚者，连季节的轮换不同这些细微之处也体现得淋漓尽致。再配合以引入如"模拟城市"一类游戏的箱庭体系的建设模式，形成了《天下创世》最大、最具创新色彩的魅力所在。





上卷　政略篇

游戏政略系统主界面分为七大指令块：内政、军事、交涉、计略、人事、移动、文化。下面我将对此7大板块系统进行细致的介绍和分析。特别说明：

A、政略回合模式：《天下创世》抛弃了《苍天录》那样的以旬为单位的漫长时间单位，内政改以"时节"为单位，一年分为八个时节，分别是：新春（金钱收入）→春→梅雨→夏→秋（兵粮收入）→晚秋→冬→严冬。

B、政略指令模式：《天下创世》以"大名（及城主）的统率力+政治力"的合计来计算其城市每个回合的指令数量，简单计算公式如下：

统率+政治≥110	指令数3个
统率+政治≥165	指令数4个
统率+政治≥220	指令数5个

C、视角切换的键盘控制：因为本作使用的全3D的游戏引擎，所以可以全方位的切换游戏视角，让你可以最细致的观察游戏中的每一个视点。此控制方法通用于政略和战争的游戏画面中。

鼠标滚轮	视点远近缩放（同『Page Up』和『Page Down』功能）
『Z』-『X』	上下视角切换
『S』+『F』	平面视角左／右移动
『E』-『D』	平面视角上／下移动
『W』+『R』	视角左／右旋转
『Shift』+鼠标	全方位视角移动及旋转

内政系统

1、开发

点击此处，即可进行内政设施开发，然后在画面上指定位置地形进行设施的修建（注：主要看"立地条件"，尽量在立地条件为最良和良的地形上建设，地形越差开发时间越长）。共有14种设施可修建（每个设施中建筑最大容量是16个），不同的设施有不同的性质，而且条件也各不相同，在此一一介绍。

另外注意，"更地"（整理地面）不是开发指令，而算破坏指令。即拆除所选择的设施，是整块地完全拆除，使其成为原始地形，以便重新开发。大部分的设施被拆除都会降低民忠等相关数值，所以请尽量少用为妙。

A、农村　　农村的开发

效果：　农业上升

金钱：　1000

建筑及储量：田畑300粮、水田450粮、米藏600粮

适宜土地：川岸、湖岸、森林

不适宜土地：道路多之处

周边设施良：忍者之居、牧场、本愿寺

周边设施恶：无

农村是城市农业值增加的最基本最便宜的设施，是增兵的基础，是任何一个城市的基础性设施，所以一定要在初期结算几块好田，支持以后大量征兵的需要。开发农村的原则，平地比较有利，最好是平地上又有少量树林。虽然靠近水边的土地理论上立地条件为最良，但因为有可能水域占据部分位置，造成修建筑物的面积不够，无法达成16个建筑的满量的话，反而在效果上不如平地或立地条件"良"的地形。这个原则可以举一反三，适用于其他各种设施的开发。

B、商人町　　商业町的开发

效果：　商业上升

金钱：　1000

建筑及储量：市300金、酒屋450金、座450金、茶室600金、歌舞伎小屋900金、黄金茶舍3000金

适宜土地：道路多

不适宜土地：森林多

周边设施良：贸易町、宿场町、锻造村、大社

周边设施恶：无

C、武家町：　　武家町的开发

效果：　士兵数量及上限增加

金钱：　2000

建筑及储量：足轻长屋300兵；武家屋敷600兵

适宜土地：道路多

不适宜土地：森林多

周边设施良：锻造村、八幡宫

周边设施恶：无

D、寺町：　　寺庙的开发（需要大名规模——大大名以上支持）

效果：　日本文化上升（日本文化影响农业值和武将忠诚度的上升）

金钱：　2000

建筑及储量：寺社10点文化；五重塔20点文化；大仏殿100点文化

适宜土地：森林多

不适宜土地：道路多

周边设施良：公家町、大社、本愿寺

周边设施恶：南蛮町、贸易町

初始开发城：十河城，室町御所，玉绳城，宇都宫，名生城，筒井城，海津城，米泽城，根本城，春日山城

E、南蛮町：　　南蛮町的开发（需要大名规模——大大名以上支持）

效果　　南蛮文化上升（南蛮文化影响本丸建筑各种天守的支持和[illegible]访机率）

金钱：　2000

建筑及储量：南蛮寺10点文化；神学院15点文化；大圣堂100点文化

适宜土地：森林多

不适宜土地：道路多

周边设施良：贸易町

周边设施恶：寺町、公家町、大社、本愿寺

初始开发城：胜瑞城，立花山，府内馆，芥川山，日野江

F、贸易町：　　贸易町的开发（需要大名规模——群雄以上支持）

效果　　商业值及南蛮文化上升

金钱：　4000

建筑及储量：座450金，茶室600金，商馆10点文化，南蛮酒屋20点文化，见物小屋30点文化，交易所100点文化

适宜土地：森林多

不适宜土地：道路多

周边设施良：南蛮町

周边设施恶：寺町、公家町、大社、本愿寺

初始开发城：芥川山，立花山，富山城，安浓津，大坂（注：修建"贸易町"需要城市特产"[illegible]"支持）

G、公家町　　公家町的开发（需要大名规模——群雄以上支持）

效果　　商业值及日本文化上升

金钱　　4000

建筑及储量：座450金；茶室600金；公家屋敷10点文化；能舞台30点文化

适宜土地：道路多

不适宜土地：森林多

周边设施良：寺町、大社、本愿寺

周边设施恶：武家町、南蛮町、贸易町、宿场町、锻造村、八幡宫

初始开发城：室町御所，骏府馆，一乘谷，山口城，中村御所

H、宿场町：　　宿场町的开发（需要大名规模——群雄以上支持）

效果：　商业值及士兵数上升

金钱：　3000

建筑及储量：市360金；酒屋540金；歌舞伎小屋1080金；汤治场3600金

赌场　　300兵（此建筑要降低城市治安）

适宜土地：川岸、湖岸、海岸道路多

不适宜土地：森林多

周边设施良：贸易町、商人町、锻造村

周边设施恶：寺町、公家町、大社、本愿寺

初始开发城：江户城，岩切城（利府城），姬路城，清州城，汤筑城，引马城，小田[illegible]，[illegible]观音寺（安土城），稻叶山（岐阜城）

特别说明：汤治场需要城市中特产"温泉"的支持。另外，宿场町中的市、酒屋、歌舞伎[illegible]等建筑也是商业町中所拥有的，但这些建筑在宿场町中的收益是商业町同名建筑的1.2倍，[illegible]观。但其中"赌场"的出现要降低城市治安，而宿场的开发资金造价是商人町的三倍，[illegible]

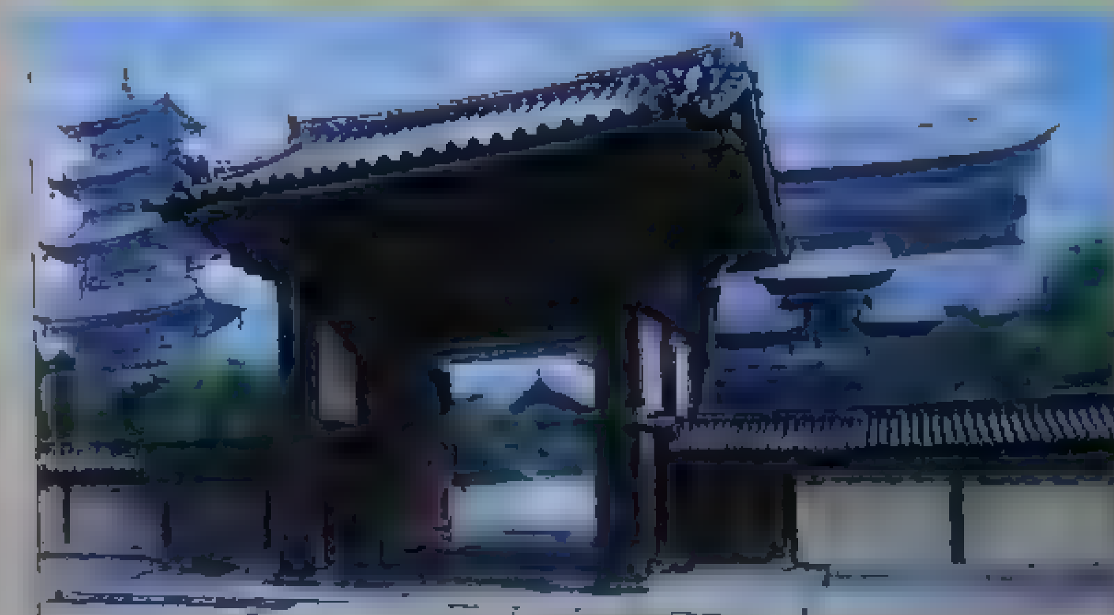
I、忍者里：　　忍者屋的开发（需要大名规模——群雄以上支持）

效果：　农业值及计略（忍者行动）成功率上升

金钱：　3000

建筑及储量：田畑300粮；水田450粮；米藏600粮；忍者屋敷20点忍者

适宜土地：川岸、湖岸、森林



不适宜土地：海岸、道路多
周边设施良：农村、牧场、本愿寺
周边设施恶：贸易町、商人町、锻造村、宿场町、大社
初始开发城：小田原、海津城、春日山、福地城、山形城

J、锻冶村： 锻冶村的开发（需要大名规模——大大名以上支持）
效果： 商业值及铁炮数量增加
金钱： 3000
建筑及储量：市300金；酒屋450金；铁炮锻冶20铁炮产量
适宜土地： 森林多道路多
不适宜土地：无
周边设施良：贸易町、商人町、武家町、宿场町、大社、八幡宫
周边设施恶：无
初始开发城：杂贺城、芥川山、内城、小谷城、天神山

K、牧场： 牧场的开发（需要大名规模——大大名以上支持）
效果： 农业值及军马数量增加
金钱： 3000
建筑及储量：田畑300粮；米藏600粮；马牧场20马匹产量
适宜土地： 川岸 湖岸／平地
不适宜土地：无
周边设施良：农村 忍者里、本愿寺
周边设施恶：无
初始开发城：饫肥城、厩户城、木曾福岛、饭山城、本佐仓、鸟山城、三户城、既瑞馆、高水寺、函馆城

L、大社： 大社的开发（需要大名规模——霸者以上支持）
效果： 商业值及日本文化上升
金钱： 5000
建筑及储量：市300金；座450金；寺社10点文化；五重塔20点文化；大社100点文化
适宜土地： 森林／平地多
不适宜土地：道路多
周边设施良：商人町、寺町、公家町、锻造村
周边设施恶：南蛮町、贸易町、宿场町
初始开发城：雾山御所、骏府馆、秋月城、月山富田、那古野

M、本愿寺： 本愿寺的开发（需要大名规模——大大名以上支持）
效果： 农业值及日本文化上升
金钱： 5000
建筑及储量：田畑300粮；水田450粮；一向寺10点文化；道场20点文化；本院寺100点文化
适宜土地： 森林平地多
不适宜土地：海岸道路多
周边设施良：农村、寺町、公家町、牧场
周边设施恶：南蛮町、贸易町、宿场町
初始开发城：杂贺城、安浓津（津城）、石山御坊（大坂城）、御山御坊、冈崎城

N、八幡宫： 八幡宫的开发（需要大名规模——霸者以上支持）
效果： 士兵数增加
金钱： 5000
建筑及储量：足轻长屋300兵；武家屋敷600兵；八幡宫1500兵
适宜土地： 森林／平地多
不适宜土地：道路多



周边设施良：武家町、宿场町
周边设施恶：南蛮町、贸易町
初始开发城：室町御所（二条御所）、本佐仓、玉绳城、岩殿城、小仓城

开发系统心得：

A 一个回合只能进行一个项目设施开发（包括合并），开发期间不能再进行其他开发，所以请务必选派内政能力高（很多经验，内政力最少应在65以上）的武将开发，才能保证开发的速度和高效。经考证，以开发一个农村（需要金钱1000）为例，内政力65以下的需3个月，内政力65~99的需2个月，内政力100以上只需1个月。

B．一个设施里可容纳16个建筑，但修什么建筑本身是系统随机决定的（除了一些特殊建筑需要特殊支持），比如修农村，系统有可能默认修两个水田，也可能出现一个米藏。对玩家来说，一定要尽量让设施里多获得高容量的建筑，下面给一个建议，在最初开发先存档，然后选择开发，只要看见它出现高级的建筑的样子（提醒，特殊建筑可不能靠这样初始开发S/L出来），就读取重来，这样，可保证在一定范围内设施中的高等级建筑稍微多一些，但这技巧只能用于开发之初，投资就无法运用了，因为要下一个回合才能看见效果，过于繁琐，除非在开发最后一个建筑时，已经有15个建筑，依靠S/L读取建造出高级建筑。

最后提醒，已建设完毕的设施，无法动手破坏其中具体建筑，除非彻底更地。所以，当敌忍者破坏了而占场或歌舞伎小屋这等高级建筑要LOAD进度，而低级的市或者田畑破坏以后，则要依次修复它，然后再次投资，并依靠S/L大法读取出高级建筑。

C 设施中的最高等级建筑（如黄金茶室、大佛殿等）都是占用普通建筑四格空间的特殊建筑，这样的建筑一个设施里只有一个，而且在开发之初不会出现，需要投资，即使投资也不一定出现，在一个城市里，要想出现几个相同的特殊建筑是很不容易的，需要尽量使用S/L大法。主要原则是，在地面空间足够、建筑设施7个以上，且周边有相性良的设施的时候，使用S/L大法进行投资，出现机率比较高。

D 关于建宿场町的深入讨论。如果开发时不拼命S/L的话，宿场町的作用不如商人町，且宿场町出兵比不上八幡宫，没有而占场的时候，出钱又比不上商人町，还有可能出几个赌场来，这个要减少治安的，这样执行"治安"再浪费一个指令简直划不来！另外建一个商人町只花1000两而已，而宿场町要花3000，在没有大型建筑的前提下是一个宿场町出的钱多，还是三个商人町出的多？更不要说有大型建筑的时候了，1个而占场也只有3600的收入而已。所以我认为，宿场町只能在初期没有办法建八幡宫和黄金茶屋的时候有用处！而且需要玩家有比较好的S/L的耐心。或者你根本就不在乎治安的下降，不过我要提醒一下，治安低，收入下降不说，敌人计略的成功率也高哟。

E 设施内建筑容量计算公式：这是一个建设完毕的宿场町，有满编制的16个建筑，具体为5个市，5个酒屋，5个赌场以及1个歌舞伎小屋，根据收入表，市360；歌舞伎小屋1080，酒屋：540，赌场：300士兵。5个市=360x5=1800，5个酒屋=540x5=2700，1个歌舞伎小屋1080，合计为5580，另外，5个赌场带来1500个士兵。

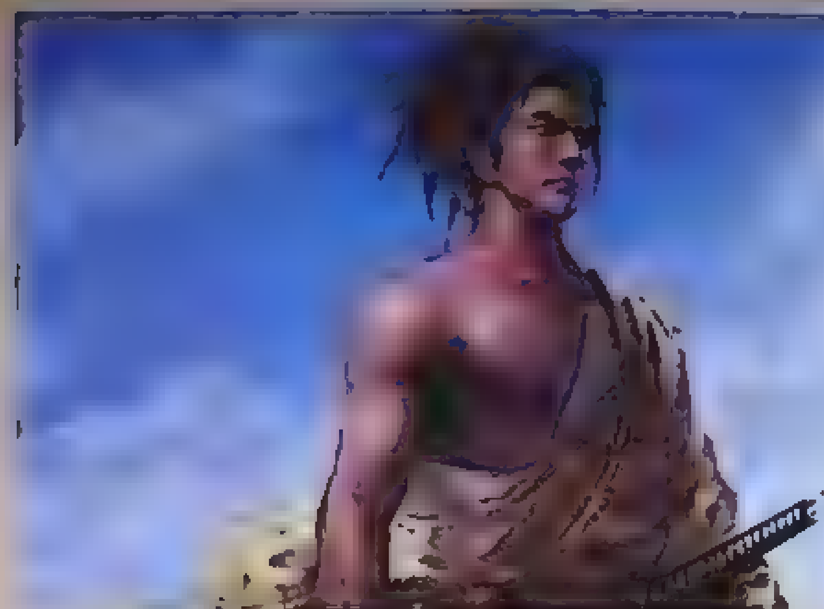
F、关于町开发及投资环境的说明。土地的开发投资环境不是一成不变的，可通过主动的营造促进土地的投资环境的改变，比如起初有一块土地，你用来投资成为商人町的环境是"良"。在其周边先开发一些对商人町开发有良性影响的建筑（如锻造町、宿场町等），你就会发现，当你再次点击此处来开发商人町时，环境已经成为了"最良"！这样，土地就升值啦，向黄金茶室这样的特殊建筑就比较容易出现在这样的土地上。

G、城市的町的开发上限是30个，但是要达到此上限是条件的，这个和大名规模密切相关。关系如下（表1）

大名规模	名声	领地数	特征
小大名	0	1	领地内10个町开发 只能开发农村/商人町/武家町
大大名	5000	2个以上	领地内10个町开发 可开发寺町/南蛮町/本愿寺/锻冶村/牧场 关所设置/废止 执行[征收]、[朝廷] 合战中编成长枪队
群雄	10000	4个以上	领地内20个町开发 可开发宿场町、忍者里、公家町、贸易町 可进行上京攻略（室町御所和二条御所的 可进行[布武]指令 可让部下就任中老/家老/宿老 合战中编成良马队
霸者	20000	8个以上	领地内30个町开发 可开发大社/八幡宫 可进行[決战]指令 合战中编成南铁炮队
天下人	40000	16个以上（含从属城）	领地内30个町开发 就任将军/关白（引发CG剧情事件）

2、投资：

向各种已建设好的设施投资，提升町收入等级，需500金，每个町最多能建设16个建筑，最高产量9999，投资请尽量选派内政力高的武将进行。就现在我们比较得出的数据，同样的土地和



设施，一个政治力55的武将可以在一个回合完成两个建筑，而一个内政力25的武将只能完成一个，但是政治力90的武将并不能一个回合内完成三个建筑，所以在投资的选择上，我们认为，只要内政力50以上即可，虽然越高越好，但不需要特别强调。另外，已在投资中的设施不能进行再投资，必须等其投资完成，才有再投资的可能。如一个设施的属性显示为"投资完了"或者"开发不可"就不能进行投资了。

3.治安：

提升城市治安度，需500金。治安度高，金钱、马匹、铁炮收入多，物资移动被劫机率降低。治安低则反之，而且治安低敌人计略的成功率也就高，要特别注意哟。宿场町中的赌场会减低治安，武将的政治内政力越高，执行指令的效果越好。效果如下：

政治力90 上升18点治安
政治力80 上升16点治安
政治力70 上升14点治安
政治力60 上升12点治安
政治力50 上升10点治安
以下省略（太差劲的武将还是不要浪费指令的好）

4.治水：

提升治水度及民忠，需500金，影响兵粮收入，防治水灾。如城市内没有河流、水源等，则无治水项目。治水是一举两得的好事情，其治水度和民忠一起提高，特别建议在对刚占领的城市进行首次政略的时候，一定先进行治水。把治水搞到100，你会发现多半民忠也满了，就无需再做"施舍"。武将的政治内政力越高，执行指令的效果越好。效果如下：

政治力90 上升12点治水
政治力80 上升10点治水
政治力75 上升9点治水
政治力70 上升8点治水
政治力60 上升7点治水

5、征兵：

增加士兵数。就是将是农民转为士兵，和武家町每回合自动增加士兵不同，这是强行征兵，会降低民忠，并影响农村收入（即农村设施中的建筑会减少）。征兵的数量由武将政治力决定。举例说明：政治力80征兵620，政治力60征兵440。

征兵还受城内"最大士兵"上限的限制，查看城市信息的内政栏——"最大兵士"为城市里可容纳的最大士兵数，如果现在城内已拥有3000士兵，而"最大兵士"显示3300，那就说明无论武将内政力如何高，只能最多再征召300士兵。"最大兵士"由武家町等的士兵建筑容量决定，要大力发展军力，就要多修武家町等。相反，要削减士兵数量，就拆除武家町，士兵就慢慢开始退伍，以减少军粮的消耗。

6、征收：

临时向城市居民收取金钱与军粮，与城池金钱和粮食产量有关。需要大大名以上，但会大大降低民忠。内政力越高的武将收取数量越多，其实就是很富裕的城市也收不到多少钱粮，所以建议此指令尽量少用或者不用。

7、施舍：

向领地内居民施舍军粮，每次需500粮。增加城市民忠。民忠高、城市的金钱和粮食收入才高，敌人的计略成功率低。武将的政治内政力越高，执行指令的效果越好。效果如下：

政治力90 上升17点民忠
政治力80 上升15点民忠
政治力70 上升13点民忠
政治力60 上升11点民忠
政治力50 上升10点民忠

8、税率：

进行税率调整，最好不要超过50%，否则每回合治安、民忠都降得很厉害，金钱税影响治安，粮食税影响民忠。成为大大名后，也就是拥有两座城以上可以设置关所，收取通关税，每回合都能增收，收入不多（大约每回合200金），虽然民忠会有少许下降，但关所设置后，可降低敌人敌方忍者工作的成功率，这才是最重要的，所以请务必开启。

税率调整大法：基本原则是，如城市税率比较低，则城市的民忠和治安都会比较好，有利于防御敌忍者的破坏，市民们会自发阻挡敌人骚扰。所以，在平时（新春收金、秋天收粮除外）建议玩家将税率调整到50%以下（笔者自己是调整到20%）。等到即将收税的严冬和夏，将相应税率提高到50%。当然，这时会降低民忠或治安（下降的幅度大概是每10%的税率下降5点相关数值，笔者的从20%增加税率到50%，刚好下降15点），只需要找一个内政力高（内政力80左右即可）的武将进行"治安"或"施舍"指令，恢复就可以了。不需要满100，因为到时候一旦收取完成，你可下调税率，这些数值又会增加一些的，这样既保证了平时的安定，又保证了收获时的利益。



军事系统

1、攻略：

即军事上的攻击，由你选择攻击敌人的城市（敌人会根据自己的实力选择野战或者城市战），我方可派出复数支部队对敌人进行攻击（主力部队最多8支部队，援军4支，由电脑控制的同盟大名发出），可委任电脑自动编制或自己编制，对于战斗本身，也可以进行全委任、半委任、完全自己控制等选择，在此界面里，还要选择部队的军种和士兵数量（部队最大士兵数量由部队武将的身份大小决定）。



《天下创世》最大的特色就是联合出兵制度，攻击敌城时，从可以到敌人城市最边城的几个我方城市中联合选择你所要派遣的部队。也就是说，不在乎你的本城有多少的兵力，只需要附近的城市有足够进攻的兵力和武将就可以了，反之，敌人的防御和你的防御也是这样，只是不同城市部队到达的时候将不尽相同，体现了长途奔袭进攻（防守）的概念。这将是《天下创世》战争系统中最具有亮点的地方，我们在游戏中就经常能看见，一场即将结果分晓的战斗，因为一方援兵达到而扭转了局势。

最后说说兵种：

A 步兵：
短枪队：小大名以上既可配置。
长枪队：群雄以上，足轻部队自动上升为长枪兵，在配置部队的时候可发现，部队图标由以前显示的匕首换成交叉的长枪。此兵种对付骑兵部队威力较大。

B、骑兵
骑马队：普通骑兵，部队配置图标显示为棕色马。
良马队：群雄以上，骑马队部队自动上升为良马队，部队配置图标显示为白色马，此部队攻击力比普通骑兵更高。
骑马铁炮：就是我们经常提到的骑铁，配置要求比较高，需要武将佩带特殊效果为增加"骑铁"的宝物，而且，需要军马和铁炮的装备支持，是比较昂贵的军种。部队配置图标显示为黑色马

[illegible]

C、炮兵

铁炮队：普通铁炮，下雨时候威力极小。

雨铁队：下雨时候也可以[illegible]

大炮队：普通的大炮，[illegible]，大约3-4万金一门[illegible]可以把敌人部队打混乱，而敌人没有还手之力。

[illegible]的武将[illegible]

另外，还有武将身份和编制兵数关系（表2）

身份	恩赏功勋	编制兵数
足轻组头	0	[illegible]
足轻头	[illegible]	[illegible]
足轻大将	[illegible]	[illegible]
侍大将	200	[illegible]
家老	300	1500
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	600	2000
[illegible]		2000

2、共同：

需要有盟友支持[illegible]进行，与盟友共同攻打敌人城池，外交"共伐"成功后，才能开启该指令。而且，敌人城市必须处在你和盟军都可以攻击到的城市才行。

3、布武：

决定大名的"本处城"，本处城可对比较远的城池进行攻略。必需大名为群雄以上，花费20000金。

4、决战：

两个大势力进行战略大会战，败者从属于胜者，而且很多城市投向胜者。要求双方大名为霸者以上，最多每方有12个城主参加野战，每个城主无论身份高低，都配置2000的最大士兵数量。《天下创世》中，有四万[illegible]参与的场面最火爆的大决战。

特别提醒，进行这样规模的大决战的时候，双方的本阵和柴都比平时的防御要高很多。所以在没有好的战术调开敌人大部分兵力的情况下，不要正面和敌人对峙，强攻其柴及本阵，这可不是一时半会儿就可以攻下的。

交涉系统

1、朝廷：

主要是向朝廷献上（也就是进贡，每次进贡500金）、索取官位和指明（解除）朝敌。要求大名为大大名以上，取得的官位可奖励给武将。武将获得官位可以额外增加武将的政治力。武将的教养力越高，效果越好。教养30以下1个指令。30以上每增加30点增加一个指令，最多5个。

想要升官位，只能通过朝廷外交得到；御职可从同盟幕府大名处取得，如果自己是征夷大将军，那御职就由你掌控。

A、[illegible]金钱：上交500金，提升50点权威，权威高了，指明任何朝敌基本上都不成问题，最高权威值是9999。同时也增加朝廷贡献度，每次增加多少贡献度与使者教养能力有关，增加的贡献度=使者教养+30，如细川藤孝教养96，每次上贡增加126(96+30)的贡献度，最高贡献度是999。

B、指明（解除）朝敌：与上奏大名权威、对方大名名声相关，和贡献度无关。早期权威很低，只能"陷害"名声低的大名。大名权威提升后（五六千），看谁不顺眼就"诬告"谁（除了官位很高的），条件为大名居城资金不能低于5000。因为只要是指明朝敌，朝廷一般会索要金钱（也有不要[illegible]），数量是大名居城资金[illegible]，所以大名居城至少得有5000金，少[illegible]2000就拿走1600，够狠。不过，[illegible]的80%，而是小于80%，主要由使者教养[illegible]

[illegible]。如果不上交朝廷要求的资金[illegible]，但是和其他大名搞外交将很难成功[illegible]

[illegible]后，先前的朝敌将不再是朝敌。

C、索取官位：官位共分为八个等级，从正一位到正八位下，各官位皆可奖给属下，不过需要[illegible]朝廷索取官位，需要的是贡献度，所需贡献度和功勋值相关联，其关系可表述成公式：贡献度=功勋值×(4/3)，比如正四位下"参议"，所需功勋值是480，那么要取得这个官位，贡献度必须达到480×(4/3)=640，最高的正一位"关白"需要贡献度为690×(4/3)=920，最低的正八位下不需要功勋值，所以索取也不会降低贡献度。取得官位后，将降低相应的贡献度，权威值不变，大名名声提升。

如果大名居城资金大于等于5000金，索取官位朝廷将会要求资金，资金的多少由索取的官位等级、使者教养能力决定——索取官位高，使者教养低，所需资金多；索取官位低，使者教养高，所需资金低。当然也可以不给钱就可以要到官的，只要大名居城资金少于5000金，也就是最多4999金，朝廷就不要求资金了，这个好啊。

大家可能会发现官位总是索取不到，其实如果想要取得新的官位，必须摘掉（没收）大名当前的官位，这样朝廷才会给予新的官位。反复没收、索取、任命给属下，那属下全是朝廷命官了。以下是官位列表（表3）。

官职	官位	效果
正一位	关白	政治+12
从一位	太政大臣	政治+12
正二位	左大臣、右大臣	政治+11
从二位	内大臣、藏人别当	政治+11
正三位	权大纳言、大纳言	政治+10
从三位	中纳言、权中纳言、左近卫大将、右近卫大将、宰帅、弹正伊	政治+10
正四位上	中务卿	政治+9
正四位下	参议、式部卿、兵部卿、刑部卿、民部卿、大藏卿、宫内卿、治部卿	政治+9
从四位上	左大弁、右大弁、藏人头	政治+8
从四位下	左京大夫、右京大夫、弹正大弼、左近卫中将、左近卫权中将、右近卫中将、右近卫权中将、左卫门督、右卫门督、左兵卫督、右兵卫督、太宰大贰、堪解由长官	政治+8

注：正五位及以下不列出。另外，交涉的使者将增加如下的功勋值：贡献+3，朝敌+3（上交钱），朝敌+10（不给钱），官位+3（上交钱），官位+5（不给钱）。

2、大名：

与其他大名进行外交活动，有贡物（每次送500金，不过经常对方有可能索要你的宝物）、同盟，同伐（当成为同盟后，选择共同敌人）、从属（宣布从属其他大名，成为其保护对象）、胁迫（威逼弱小大名成为自己的附庸）、手切（向同盟的大名宣布友好关系破弃，成为敌对）、婚姻（如果你有姬，则可进行政治婚姻，进行联姻外交）。教养70以上，朝廷工作时有3个指令，90以上有4个指令。

如果就任征夷大将军或者征夷大将军为属下，可以任命同盟大名职位，相反可向同盟的幕府大名索取职位。

大名交涉特别说明：同盟大名能够互相享有并发盟友拥有的特殊町的权利。一定要好好利用这个特性对自己的城市进行开发，比如，选择剧本一的信长，开始不能修建牧场、锻造村等特殊建筑，而这两个建筑又非常重要，特别是锻造村，信长手下会"齐射"的人才比较多，如能尽快用上铁炮则非常有利。所以，一成为大大名以后，立刻和原本就拥有铁炮技术的三好家结盟，开启锻造町建设，然后又和武田同盟，获得牧场建设的分享。千万注意，查看大名其下町的属性时，你会发现，关于町建设的显示有两种表示方式，一种是圆圈，一种是三角形，圆圈表示町是此大名原始（自然）拥有的建造权利，三角形表示是其通过同盟方式分享获得，如果和三角形的大名同盟，你可无法再次转手获得造此町的权利，所以请务必和拥有原始权利的大名同盟。

3、商人：

需要商人来访，商人有三种，一种是日本豪商，一种是历史著名的日本商人，如：角仓了以等，另外就是南蛮商人，这样就可以进行物资、家宝等交易。不交易不占用指令。

城池南蛮文化高，商人访问次数多，而且可以获得商人的打折。打折的主要方式看宝物的价格就知道了，第十级宝物的基础买卖价格为3000/2000，如果你发现商人给出你2850/1900及更低的价格，就说明你已经享受到商人的优惠了。日本商人的价格普遍要比南蛮商人的贵，而且没有人肉卖，而日本商人对粮食的价格比较看重，军马也相对便宜一些。

商人来办交易赢利大法《天下创世》中，利用不同的商人在相同物品之间的价格差异，就可赢利。但满足条件很苛刻，至少需要遇到两个商人同时到场，在早期有的城市不多的情况下，比较困难，只在此列出可能出现的情况以提供参考。可操作方式是军粮和军马的买卖。例如以0.7的价格购入军粮，在另外一个城市以0.809的价格出售，利用物资移动不占用指令数量的方式，可以在有限的交易次数限制下，尽可能的来回开展这样的贸易活动，只要有一次这样的机会，在玩家经营艰难的游戏初期可获得一笔相当可观的收入。我在剧本一，选择织田，当时只有安浓津、那古野、岐阜三城的情况下，通过安浓津和岐阜二城市不同商人的到访（停留了两个回合）之间出现的价格差距，反复来往倒卖，获得了超过22000金的纯利收益，为势力的发展造就了宽松的物资条件。

计略系统

《天下创世》中的计略非常丰富，而且也非常有成效（本作中，电脑大名的计略使用也非常频繁和高效哟），除引拔外，基本上都是通过派遣忍者潜伏工作来实现。主要依靠实施武将智谋高低来体现成功率，当然，如指令城内拥有忍者也，则计谋成功率就高。忍者等级分下忍、中忍、上忍，只要忍者不被发现，即可在敌人的城市里不断的发挥作用，每一个回合都会给你提供相关的情报。

谍报：城池资料取得，从属大名不能对支配大名实施谍报。

破坏：破坏町建筑，降低城池民忠。

流言：使对方大名与周围大名友好降低。

煽动：降低城池民忠。

内应：只有上忍潜入城池才能开启指令"引拔"，每回合潜入忍者会自动离间城中武将。

引拔：由内应开启。分为两种，一种是直接挖过来，另外一种，如果其武将是城主，或只能是内应，到时候在战场上可寝返归降。实施武将智谋高，和对方武将相性接近的话，一两次引拔就可直接招降。引拔不成功也可能降低对方武将的忠诚度。反复引拔，最终总会招降。

<u>关于计略的一些心得：</u>

A.虽然计略成功主要依靠实施武将智略，但实际操作时有其他技巧，武力型（统率高）和军师型武将实施计略的成功率比内政型武将高，而且也容易出上忍。可以依靠这些容易成功的计略工作来给一些能力较高的武将每个回合赚取功勋值。

B.一些特殊武将在执行计略时的成功率非常高，即使他们的计略数值并不高，比如：服部正成（半藏）、前田利益（庆次）等，这个主要和他们的出生为"忍者"有关，所以这样的武将，每个回合都可以用来执行计略指令赚功勋，很快就培养起来了。

C.在执行除引拔以外的其他计略的时候，系统都会向你报出你派出了何种忍者，只要不是上忍，你就可以在此继续执行此指令，直到向该城市派驻上忍为止。

D.根据实际效果，我们使用最多，也是最有效的达到充实自己，打击敌人的计略就是"引拔"，参考步骤如下，首先进行"谍报"，看到你所计略的城市的武将忠诚度，然后进行"内应"，离间一些武将，使其忠诚下降，然后就可以进行引拔了。引拔的主要原则是依据高智略武将来进行，且被引拔武将的忠诚越低越好。实际操作时也有小窍门，应特别注意武将的列传介绍，基本上同一家臣系的武将之间来引拔，效果就非常好，兄弟、好友之间也是立竿见影，甚至不需要理会忠诚度。

比如选择剧本一的信长，过了几年，发现旁边的德川家居然有木下秀长，虽然他忠诚100，马上派上猴子去劝说就过来了，再发现前田利家和小六子居然在斋藤家，再让猴子出面，也自然马到成功。后来三好家居然灭了武田，一大批武田家臣成为了三好的降兵，而真田幸隆此时正好成了浪人，被我录用，接着我就利用真田，把马场、饭富、内藤等十几位武田名将给挖角过来了，组成了我期待以久的威力强大的铁骑战队。

本作中的引拔系统相当厉害，特别是早期，是一种重要战略防御手段。特别是一些小势力大名，更应靠此引拔战略，达到分化、瓦解强大敌人的目的，在金钱足够的情况下，能引拔武将都挖过来，不管能力高低。笔者控制的信长就是在早期引拔了周围德川、斋藤、浅井家的[illegible]使他们没有充足的武将资源来对我进行进攻。

人事系统

1、委任：

城池委任，分为完全委任、非不委任和直辖。

[illegible]

2、城主：

更换城主，务必以统率+政治合计能力高者为城主[illegible]

提高忠诚度大法：[illegible]把忠诚度增加到100后，再转[illegible]的城市。

3、论功：

奖赏金钱、家宝、官位（增加内政）、役职（增加统率）可提高武将的忠诚。[illegible]在金钱不富有的情况下就不需要理会。

4、没收：

没收家宝、官位、职位。建议：早期在缺钱的情况下，可以没收一些垃圾武将的[illegible]

5、处罚：

分为处断与追放。

6、登用：

政治力影响登用成功率。另外，实施武将与在野武将相性近的容易录用，[illegible]易录用。本作中，只要浪人出现在玩家控制城市中的任何一处，则所有城市都可以录用[illegible]了人才的大范围内的远程登用，这一点非常方便玩家。

7、缘组：

把姬（公主）嫁给手下武将，该武将成为一门众，可以提升[illegible]都有可能背叛玩家大名哟，甚至每一个月都降忠诚度，简直是狼子野心。我[illegible]给过柴田和松平，他们依然每月给我下降1-2点忠诚，完全不把我[illegible]嫁女儿哟，一定要嫁人真正忠心的人。

天下第武将。本作的第武将系统到现在为止都不是很完善，根据众多玩家经验总结，人名中九在 30 岁~40 岁之间，最好是 50 岁以上，生第武将的机率比较大。只有大名拜访及城市武将多少无关，主要是在什下新存的时候多 VL 几次，不过武田家、织田家一类的大大名是不能成为武将的。

8.隐居：

只能传令门、城一门众。隐居武将不再登场。

移动系统

1.武将：

武将转移，移动未行动的武将会消耗其行动力，所以最好先搞了政略再转移，而且本作中，武将移动可以在一个回合内，无限次的移动，非常方便。正因为有了此系统，更使城主增加忠诚的方法才可以得到最大限度的发挥。

2.物资：

城池之间物资输送，治安度及城主之间的政治、统率能力高低会影响运送成功率。

特别说明，在《天下创世》中，不再有士兵移动的概念，因本作的士兵数量由内政中的建筑支持，我们无法移动建筑，当然就无法移动士兵。不过为此，也完全不必要担心刚打下的城市兵力不足的情况，因为是联合防御体系，可以从后方城市出兵进行防御。

文化系统

本指令是《天下创世》特有的指令，非常符合日本战国时代，武将们兼修文化，附庸风雅的历史事实，此指令主要是进行各种形式聚会交流，增加相关能力的经验。参加的武将相关能力相差越大的话，低能力武将所获得的相关经验越多。要注意，每一项目活动，每个参加武将都需要消耗 500 金。对于早期缺钱的玩家来说，还是不要玩这样的奢侈的活动为好！

A、茶会：需要领地内茶人访问，相关政治能力。

B、鹰狩：需要城池具有特产"猎场"支持，相关统率能力。

C、连歌：需要领地内连歌师访问，相关知略能力。

D、鉴赏：需要领地内歌舞技艺表能役者访问，相关教养能力。

中卷 戰爭篇

此处首先对战争系统进行基础的介绍，然后再就战术进行深入的研究和探讨。本作的战争分为野战和攻城战两个方面。战争中击溃俘获敌人主将、或者拿下本阵则为胜利，防御方拖满 30 日，攻击方自动退兵。前面我们已经对出阵系统进行了介绍，在此，我们只介绍战场上需要注意的问题。

部隊的選擇

因为《天下创世》使用即时战斗的系统，所以部队的控制和"帝国时代"一类的游戏非常相似，部队可以进行拖动式拉框控制，也可以进行编号控制。按照部队的数量，在战争刚开始的时候，部队的编号是按照从柴中的阵营为番号的，一般来说，8 只部队有 4 个柴（指野战，攻城战只有一个本阵），则初始部队番号为 1~4，选择数字，既选择对相应的部队进行控制。当然，想单独控制一只部队，就直接点击其图标，其在部队显示上就高于其他部队，表示现在玩家单位控制它。为了体现人性化的控制，有很多快捷键以方便玩家操控。

按键	功能
「Shift」+数字	给指定部队编组
「A」	所有部队选择
「T」	射击系部队全选择
「Y」	足轻系部队全选择
「U」	骑马系部队全选择
「I」	大筒系部队全选择
「Tab」	部队选择切换
「+」「-」	游戏时间的加速减速
「B」	柴 / 本阵等查看切换

战场注意事项

1、注意军粮：战争的时候，注意游戏左下角的显示，其显示为部队士兵数量、兵粮维持时间、部队数、士气等。千万注意，军粮一旦消耗完，士气降得非常快，几乎是必败无疑。一般系统自定义都是带好了 30 日的军粮，如果你鼓舞（使用技能"鼓舞"，每次消耗 1000 军粮，非常恐怖）的次数太多，军粮就会见底，一定要小心。攻城战则另当别论，可依靠破坏敌人设施，抢夺粮食来增加自己的军粮和士气。

另外，特别告诉各位一个令人兴奋的好玩法，就是著名的"破坏之王"模式，本作中的建筑破坏设定和我们所最难忘的打家劫舍的《水浒传天导 108 将星》一样，各种不用的设施在进行破坏的时候，除了可获得金钱和军粮以外，还有可能获得宝物，一般来说，内政型建筑对应增加内政力的宝物，士兵建筑对应增加统率和特技的宝物，文化型建筑对应增加教养的宝物。

2、注意士兵和士气：士气比士兵数量还重要，有时兵力多少不是关键，士气高低才是命门，几乎所有技能的激发都靠它，士气一低，几乎没有战斗力，甚至直接溃退。本作的原则就是部队不宜长时间作战，一旦发现士气低下，最好回本阵恢复后再行攻击。除非粮食充足，可进行"鼓舞"，或再坚持一下，可以打下敌人的柴、矢仓等防御工事（因为拿下这些要塞会极大的鼓舞士气）。另外守城的一方在城市防御战中可点击农村进行临时兵员补充哟！

3、注意技能：当士气高的时候，各种技能都可以激发。特别要注意技能使用的时机。"鼓舞"不能随便乱用，除非是用来救场。"混乱"、"挑拨"需要士气很高才能使用，能使用时尽快使用。"收拾"是被动激发的，必须有我方武将被混乱后，而我方武将中有人会"收拾"特技才可以激发。"战法"也必须士气很高才可以使用，使用时注意时机，比如根本就没有敌人部队时不要使用，下雨的时候，不要使用铁炮的"齐射"等。

4、关于内应：在政略中，敌人武将答应了内应，在战争中也出场了，你会发现此武将的头像表示不一样，这个时候点击其就可以在战争中"寝返"此武将。

5、关于阵型：本作中，本身并没有阵型的概念，但利用良好的控制，玩家可以自己设置出阵型体系，在和敌人进行作战的时候，将步兵系部队排在军团的正面的最前列，特别是长枪队，任何时候都要配置两支以上，用于抵挡敌人的骑兵突袭是非常有效的。骑兵排在军团阵型的前列外围一些，用于对敌人的包抄和突袭，铁炮部队排在后面射击，这样才能真正发挥其远程射击的作用，且自身几乎毫发无伤。虽然在混战中有可能被打乱，但是基本也能发挥七成的阵型威力。这就足够了，笔者曾用木下、蜂须、斋藤义龙三支长枪队抵挡住武田的骑兵队，其后的织田、前田、明智、泷川、竹中等五支铁炮轮番射击，把武田的 11000 人的部队几乎全歼。

特别指南

《天下创世》所营造的全即时战争系统，使得玩家真正体验到战略游戏的魅力，只要指挥得当，在战争中灵活的运用多种战法、战术实现各种目的就是驾轻就熟。下面我就来介绍一些常见的战术计略。

1、声东击西：

此战法主要用于在野战中对敌人要塞（柴、本阵等）的抢夺。

在野战中，拿下敌人的柴可大幅增加我方士气，激发各种特技及战法，是野战胜利之关键，但考虑到要塞防御度较高，且根据大部分野战地图要塞的分布来看，一旦全军攻击其要塞，敌人就马上倾巢出动救援，很可能还没有拿下要塞，敌人已经和你火并上了，依靠自己要塞防御的敌人是随时可以补充的，很难抵挡。所以最好使用计略先引开敌人。

一般来说，选择队伍中有"神速"技能的部队（最好是骑兵，这样可以快速攻击、快速撤退），决定好自己要攻击的 A 要塞，最好是地形开阔一些，能被两到三支部队围攻的。然后，再派这骑兵诱饵部队，选择距离 A 要塞的 B 要塞进攻，当诱饵部队攻击到 B 要塞下，敌人的大部队就会从几路来援救，A 要塞的驻守部队离开时，就可以控制大部队对空掉的 A 要塞开打了，接着马上调回诱饵部队，不过，多半诱饵部队会被敌人包围全队覆没，不过只要另外一边顺利拿下 A 要塞，胜利肯定是你的了。

2、奇袭本阵：

此战法主要用于在守城战中对敌人本阵的抢夺。

如果选择守城战的话，相信是已被逼到无可奈何的境地，实力上肯定不如敌军，这时敌人肯定会率领大军直接来攻击城门，以求尽快拿下城池。这时，作为守军一方的战术，就是派一支机动力高（最好是骑兵或者有"神速"特技）、且具有"破坏"特技的部队，在城外等候。注意，千万不要呆在敌人经过的正常攻城路线上，而要躲在敌人不经过的道路上待命。看见敌人大军聚集在城门的时候，再快速的去攻击其本阵，一般来说，统帅 70 以上，兵种等级二以上，又具有破坏能力的话，基本都可以在敌人大部队还没撤回前拿下本阵，这样，一场看似艰苦的防御战就因为奇袭敌人后方大营而胜利结束了。

3、一夫当关：

此战法可以用于野战中的铁炮部队本阵防御。

这个战法的条件必须是进行野战和具备铁炮部队，因为其他兵种部队要进行拉锯性战斗，不可能自身几乎不损失。此战法即可运用于进攻方（主要意图是特别培养某位武将），也可以运用于防守方（以弱挡强）。敌人肯定会选择野战。只要敌人不是特别强大，部队 6 支以下，其会选择一支部队，或者两支部队一起向你的本阵攻击，这时先将部队排在本阵旁边，铁炮部队会在敌人距离本阵还有一段距离的时候就开枪射击。算好距离，当敌人马上要接触到我军时，把部队撤回本阵防御，这时，我军即可在本阵内进行射杀敌人，只要你的铁炮等级高，就会发现，敌人伤亡得很快，不多一会，一支部队就没剩下多少了，它有可能撤退，撤退不及就会被你歼灭甚至击毙。就这样，使用各个击破的战法，敌人的几支部队或许就只剩下主将还留下其本阵，这时，你的锻炼武将或者说御敌于国门之外的目的就实现了，而去攻击敌人的本阵是不划算的，请选择撤退吧。举例说明，剧本一的信长，一出来就有 1000 条枪，如果登用到前田或者明智，则可每月派出他们对周边大名进行骚扰性攻击，消灭其有生力量，而自己几乎不损失，又培养武将，同时达到了限制敌人兵力壮大的目的，甚至还能抓获敌将来为己所用，一举三得。

4、请君入瓮：

此战法适用于攻城战中。

首先说明，我方进行攻城战，最怕的就是敌人窝在城里不出动，或不断出城骚扰你以后又回城市补充，再进行骚扰。作为攻方可消耗不起。其实对付这招很简单，一旦我军破坏敌人町设施，敌人就会出动军队来攻这些破坏部队，利用这个特点，"请君入瓮"。首先是派出少许部队进行破坏，然后在敌人来援的道路周围进行埋伏，形成"U"型包围圈，等着敌人钻进口袋来，注意，不要太靠近敌人城池，容易被箭楼射杀。然后当然敌人部队接触到我军破坏部队时，再把袋口收紧。对重点武将进行攻击，同时注意堵住他们的逃跑路线，这样，一旦其士气降低，没法回城池恢复，我军就一鼓作气歼灭敌人。有时甚至不用进攻城池，就在城外解决了敌主将或者大名，很快获胜。

5、攻城打劫：

分为以下几种情况：

A、当同盟军邀请你进行共同对敌作战，建议此时主要以在战争中友好获财为目的，也就是不断破坏敌人的町设施，抢夺粮食和金钱，加上从每种不同的设施都可能有宝物[illegible]，因此更应不遗余力的"打家劫舍"，如果运气好，获得等级五以上的宝物就大赚了。

B、当你的实力远大于敌人的时候，进行攻城战，敌人会选择龟缩。先不管它，除了[illegible]，不过要有选择，尽量避一些等级低的建筑，这样你得到这个城市后进行投资，就有机会建出[illegible]，等到获得较多的粮食、金钱时，再发动进攻，因为粮食充足，关键时能多鼓舞几次，最终达到[illegible]。

C、当你的实力还不如对手的时候，选择骚扰性的攻城战，每次都来破一些敌人的设施，[illegible]其兵力建筑，很快敌城的士兵容量就下降了，当敌人都带不够标准兵数的时候，你再攻击就显得比较有优势了！

6、大筒无敌：

此战术太过于无耻，本人从来不使用，连大筒都不购买，不然战争就失去意义了。无论是野战和攻城，只要把大炮（包括大筒和国崩）排到足够的距离，则可在敌人的射程范围以外进行超远程攻击，可攻击敌人设施，也可直攻击敌人部队，敌人几乎无还手之力，战争就变成等待大炮来慢慢的轰鸣胜利就是了，过分无耻，建议真正的战略游戏玩家不要用此战术。

下卷 情報篇

城市情报

1、内政：

A、最大兵士数：指本城市最大容纳士兵上限，由各种士兵建筑支持。

B、农业：城市的农业值，决定城市粮食收入，由各种农业建筑支持。城市的农业还影响主城池的规模，其随着农业的开发而增大。开始只有本丸和一围，农业收入达到 10000，增加二丸，就是加了第二层围墙，达到 30000，扩大为三丸城池。一般本丸、二丸、三丸地势逐层降低，本丸在最[illegible]。

C、商业：城市的商业值，决定城市金钱收入，由各种商业建筑支持。城市的[illegible]主城池的各种辅助防御工事的建设，包括矢仓（箭楼）和护城河等。

商业值	效果
商业值 10000	城墙外出现"空掘"，即是无水的护城河壕沟。
商业值 20000	出现矢仓/石垣。
商业值 30000	出现大矢仓/水掘，即是护城河。
商业值 40000	大矢仓升级为小天守。

D、日文文化：城市的日本文化值，影响武将忠诚及农业收益，由各种日本文化建筑支持。另外，日本文化还影响主城池的门及围墙，初级的城墙只是栅栏，城门是"冠木门"。日本文化 300 木栅栏升级为"板屏"，城门升级为"栋门"。日本文化 500，板屏升为"漆墙"，栋门升级为"矢仓门"。日本文化 800，矢仓门升级为"铁城门"。

E、南蛮文化：城市的南蛮文化值，影响商人来访机率和交易打折效果。由各种南蛮文化建筑支持。另外，南蛮文化还影响主城池的本丸规模，本丸最初是"馆"，南蛮文化 100，本丸升级为"御殿"。南蛮文化 200，可以扩建为两种：三层白天守和三层黑天守，如果城池日本文化比南蛮文化高的话，扩建为白天守，反之则为黑天守。南蛮文化 300，分别扩建为四层白天守和四层黑天守，南蛮文化 500，分别扩建为姬路天守和熊本天守。接下来，需要本处城支持（大名布武之城）才可以扩建。在本处城，南蛮文化 700，姬路天守和熊本天守都扩建为安土天守。南蛮文化 800，安土

表1

特技	特技效果	特别解释及说明
枪衾	枪衾式攻击	[illegible]
枪衾贰	(威力:小 中 大)	[illegible]
突击	突击式攻击	此特技[illegible]的特技。
突击贰	(威力:小 中 大)	
齐射	齐射式攻击	此特技为[illegible]的特技(已经大[illegible])
齐射贰	(速度:小 中 大)	
斗神	[illegible]攻击[illegible]	被动技能,自动使用,[illegible]
铁甲	对敌人攻击反弹	被动技能,自动使用,[illegible]敌人的[illegible]攻击
神速	部队行军速度上升	被动技能,自动具备[illegible]的机动性
破坏	设施破坏攻击力增加	被动技能,自动具备
鼓舞	"鼓舞"的使用	主动技能,[illegible]
收拾	"收拾"的使用	被动技能,[illegible]混乱时可用。
混乱	"混乱"的使用	主动技能,[illegible]可用来混乱敌人[illegible]
挑拨	"挑拨"的使用	主动技能,[illegible]用。挑拨敌人可来进攻自己,[illegible]敌人。

天守扩建为大阪天守。南蛮文化900,出现西洋天守——南蛮天守。

2 物资:

此处有城下各种物资的表示(包括金钱、兵粮、马匹、铁炮、大筒),及金钱税率(收支)、通行税(关所有无)、兵粮税率(收支)、特产等表示。关于特产的说明,本作中的特产共五种。

金山/银山　新春和秋天,额外的金钱收入

温泉　对宿场町中"汤治场"的支持

港　贸易町开发的必要支持

狩场　进行"文化"中"鹰狩"的必要支持

3.武将:

此处显示本城市所驻扎的所有武将名列。

4.状态:

包括领地委任内容的显示(包括攻略委任、攻略目标、内政委任、禁止事项)。

访问者:浪人(人事—登用支持);商人(交涉—商人支持);茶人(文化—茶会支持);连歌师(文化—连歌支持);歌舞伎役者(文化—鉴赏支持);能役者(文化—鉴赏支持)。

灾害:城市遭受灾害,有可能导致建筑被破坏或者收入减少,武将生病等。包括:丰作(收)、凶作、豪雪、长雨、疫病、干害(旱)、一揆(造反)。

5.开发:

此信息栏显示为:町开发数和町开发上限,民忠,治安,治水的表示,及各种町开发可能的显示。

人物情报

1.基本能力:

分为政治(主要影响内政工作效率)、统率(主要影响战斗威力高低)、知略(主要影响计略成功率)和教养(主要影响大名及朝廷外交效率)。

2.武将身份及功勋:

参考前面的表2。

3.武将技能:

本作的武将技能是武将战斗能力高低的一个最重要的依据,在此我们将作详细介绍(表4)。

总结:

A.技能等级高低的威力差别明显,请尽量选派技能等级为二的武将出战,即使综合能力不如某些特技一的武将都行,因为在实战中,特别是骑兵和铁炮的等级二是相当厉害的,杀伤力完全是两个概念。

B.兵种技能枪衾、突击、齐射一般来说,武将原始具备只有等级二,即使武田这样的骑兵之王都只有突击二,等级一的特技都要依靠战争中的非常突出的表现,激发君主奖励才能升级。笔者遇到过这样的情况,我麾下的前田利家在一场战争中击毙敌人两名大将,击溃一名,并且夺下敌人本阵,简直是奇迹般的战功,战斗结束后,得到特别褒奖,齐射技能提升为二,而且获得了"异名"(就是给予特殊封号,比如:贱岳七本枪)的奖赏。

C.因为没有任何宝物可以增加特技等级二的,所以,如果一些虽然基本能力值比较高(比如本多正信之流),但是没有特技的武将,建议在武将足够的情况下不需要派其上战场,没有太大培养前途的。

D.因为军神特技太难具有,没有宝物可附加,所以铁甲应该算非常不错的特技的,建议首先是要让主将具备这样的技能(或者赏赐宝物具备)。这样才能成为部队的中流砥柱,在混乱的战场中立于中坚地位,稳定的发挥战略。

表5

武将名	相关能力(统率、智略)	特技战法
上杉谦信	101、73	破坏、斗神、突击贰
立花道雪	93、81	挑发、斗神、枪衾贰
真田幸村	90、81	挑发、军神、突击贰
长野业正	96、89	混乱、铁甲、枪衾贰
[illegible]	85、67	破坏、齐射贰

表6

武将名	相关能力(统率、智略) [illegible]	特技战法
北条氏康	93、89、88	鼓舞、铁甲、枪衾贰
[illegible]	81、79、80	鼓舞、铁甲、枪衾贰
长宗我部元亲	76、82、83	鼓舞、神速、枪衾贰
木下秀吉	90、78、85	鼓舞、神速、枪衾贰
[illegible]	91、87、88	混乱、破坏、枪衾贰
真田幸隆	79、78、94	混乱、破坏、枪衾贰
毛利元就	95、88、97	破坏、铁甲、[illegible]

表7

武将名	相关能力(统率、智略) [illegible]	特技战法
武田信玄	93、90	混乱、铁甲、突击贰
北条纲成	88、75	破坏、神速、突击贰
毛利元春	87、69	破坏、神速、突击贰
山县昌景	86、64	挑发、神速、突击贰
[illegible]	85、84	鼓舞、神速、突击贰
本多忠胜	84、66	挑发、铁壁、突击贰
吉弘统虎	83、61	混乱、神速、突击贰
佐竹义重	82、79	鼓舞、神速、突击贰
岛胜猛	82、71	鼓舞、神速、突击贰
吉弘镇[illegible]	82、63	鼓舞、铁甲、突击贰

表8

武将名	相关能力(统率、智略) [illegible]	特技战法
岛津义弘	90、75	破坏、神速、齐射贰
铃木重秀	88、82	破坏、神速、齐射贰
竹中重治	85、90	挑发、破坏、齐射贰
伊达政宗	85、82	鼓舞、神速、齐射贰
下间赖廉	84、81	鼓舞、神速、齐射贰
织田信长	83、87	破坏、神速、齐射贰
黑田孝高	81、88	混乱、破坏、齐射贰
太原雪斋	81、90	混乱、铁壁、齐射贰

E.神速是双面刃,千万注意,最好不要让远程部队具备这样的技能,试想一支铁炮部队如果会神速,一旦发出全队攻击指令,它将是第一个到达敌人阵前的部队,那还不等于送死呀,不过,如果是骑兵具备这样的技能,就可以真正的发挥高机动性,就可以依靠其起到良好的战略效果,比如进行战略要塞的抢夺等等。特别是可以借此来完成佯攻以及声东击西战术的特殊任务。

F.鼓舞是救命稻草一样的技能,每次使用需要消耗1000石粮,所以请慎重使用,不要浪费粮食,建议整个军团两个武将会就可以了。

G.收拾是大部队必须的技能,有时候全靠它挽救马的救回N只部队。所以也是军团中必须的技能,也最好做到有两名武将具备。

H.混乱和挑拨也是非常实用的技能,特别是混乱,知略高的的武将甚至可以混乱敌人的复数支部队,相当恐怖。关于挑拨,军团中至少保证一个武将具备即可。

I.最后说明,一个武将最多原始具备三个技能,加上赏赐宝物,最多具有四项特技,没有人能成为超级全才,经过实战和比较,笔者认为,在登陆新武将,进行选择技能的情况下,斗神、破坏+兵种技能三,是优先考虑的技能,再加上可以使用宝物具备的铁壁,这武将简直是超级猛将了,可以成为部队的中流砥柱,有兴趣的玩家一定要去体验一下。

4.其他情报:

A.官位:大名从朝廷获得的官职,可以赏赐给部下武将,但是相应官职需要相应的功勋支持。官职越高,增加的内政力越高。

B.役职:大名从幕府获得的官职,可以赏赐给部下武将,但是相应役职需要相应的功勋支持。役职越高,增加的统率力越高。

C.信心:既是信仰,分神佛(几乎大部分的武将都是)、一向宗、基督教等三种。

D.义:武将的义、私心性,忠诚越不容易倒戈和反叛。

E.出身:分为主君/守护代、国人/重臣/武士/足轻/一向宗、僧侣/佐支子、浪人/商人/忍者/筒手/海贼等11种。

注:下面列出一些特殊出身的武将以供玩家参考:

海贼7人:乃美宗胜、儿玉就方、村上武吉、来岛通总、九鬼嘉隆、村上武吉、香宗我部亲泰

忍者8人:服部正成、[illegible]、[illegible]、[illegible]、森田净云、楯冈光广、[illegible]、[illegible]

庶民9人:木下秀吉、木下秀长、[illegible]、加藤清正、福岛正则、堀尾吉晴、大久保长安、石田三成

商人7人:今井宗久、松永久秀、林罗山、铃木元信、小西行长、[illegible]、松永久通

F.门阀:一门众,即大名的血缘武将,可能是父、兄、弟,甚至跟武将等各种血缘关系,婚姻武将也可成为一门众。

G.宝物:不用多说,武将的宝物配置,但是本作中,武将只能佩带一个宝物,再次赏赐就是用新宝物进行替换。

H.异名:武将在合战中非常活跃,建立了非常大的功劳才能获得的特别褒奖称号。

5.武将成长及名将研究

A.关于武将成长

按照"信长之野望"系列传统,武将的能力数值是养成增长的,不同版本数值不同。每个武将都有一个比较客观的"基本值",也就是16岁元服时的能力,从早期剧本到晚期剧本,年龄增长了,武将能力值也随之增加,所以在每个剧本中,由于武将都是已经元服了的,能力值一般都不是基本值,而是已经成长了的值。经过对N多武将的对比测试,我们发现,基本推算为每7年,武将的基本能力值增加1点。

表9

武将名	相关能力(统率83以上)	特技战法
武田信虎	98	突击贰
柿崎景家	95	神速、突击贰
[illegible]	95	枪衾
小笠原长[illegible]	90	枪衾
村上义清	89	破坏、突击贰
前田利家	88	破坏、突击贰
[illegible]	85	突击贰
斋藤义龙	83	挑发、枪衾贰
[illegible]	83	神速、突击贰
福岛正则	83	神速、突击贰

表10

武将名	相关能力(政务90以上、统率70、智略55以上)	特技战法
细川藤孝	88、81、95	鼓舞、枪衾贰
石田三成	88、78、73	收拾
本多正信	85、90、77	混乱
木下秀长	83、75、65	收拾、齐射贰
北条幻庵	84、77、88	混乱
[illegible]	81、72、80	混乱
前田玄以	81、77、67	收拾
[illegible]	80、78、56	混乱、齐射贰

表11

武将名	基本总值	登场值(政治、统率、智略)	能力成长值
武田信玄	264	85、91、88	87、93、90
毛利元就	262	89、82、91	95、88、97
北条氏康	261	90、86、85	93、89、88
[illegible]	259	90、85、84	90、95、84
织田信长	258	90、82、86	91、83、87
真田昌幸	254	81、87、86	81、87、86
木下秀吉	253	90、78、85	90、78、85
[illegible]	253	87、77、89	93、83、95
伊达政宗	250	83、85、82	83、85、82
黑田孝高	250	81、81、88	81、81、88

以武将16岁为第一个成长点,每7年增加1点,对于第一剧本就登场的武将,主要考虑其增长的能力,从年龄可以推出他们的基本能力值,如下

出生年1534-1528,18-24岁 基本值=登场值-1

出生年1527-1521,25-31岁 基本值=登场值-2;

出生年1520-1514,32-38岁 基本值=登场值-3,

出生年1513-1507,39-45岁,基本值=登场值-4,

出生年1506-1500,46-52岁 基本值=登场值-5;

出生年1499-1493,53-59岁,基本值=登场值-6,

出生年1492-1486,60-66岁 基本值=登场值-7;

出生年1485-1479,67-73岁,基本值=登场值-8,

出生年1478-1472,74-80岁 基本值=登场值-9。

B.名将与贤臣录

玩历史策略类游戏,我们最关心的就是玩家指派的君主能控制诸多名将良臣,这样才有一种自豪的优越感,由于本作特技和战法的减少,战斗类型接近的武将,战法也偶有雷同的,经过计算整理,列出了游戏中一些特别优秀武将的资料,以供各位玩家参考,作为优先录用和俘虏的重要武将的依据(战法等级低于"贰"的武将[illegible]没入选)。

5.军神和战神(统率、智略)。条件:特技军神或[illegible]

A.文武双全的名将(政治、统率、智略),条件:2个[illegible]

矛兵、长枪部队——枪衾(表6)

骑兵、良马部队——突击(表7)

弓箭、铁炮部队——齐射(表8)

B.勇猛的冲锋者:英勇忠士(统率),条件:历史事[illegible]

C.内务重臣,条件:各大名的内政委员,要求政治[illegible]高(表10)

D.名将排行榜:综合武将的政治、统率、智略,不考虑特技,[illegible]出前十名。按照基本值排名,后面再注明登场值,总值相等[illegible]统率高的排位。(表11)

修改及其他

1.关于游戏的修改:

在本作中,光荣一改以前那种修改后易的做法,[illegible]了反数计算法来使乱普通玩家修改。其实修改很简单,[illegible]比如有1000金,当你在游戏修改工具中输入65535-1000=64535进行查找,接着,你用去100金,还剩900金,[illegible]入64535-900=64635,就可得到准确数值。你要想把金钱改成60000,则输入65535-60000=5535即可。

2.关于繁体中文版的字体正确显示方法。

首先,都必须安装IE的繁体字库然后,再进行如下设置:

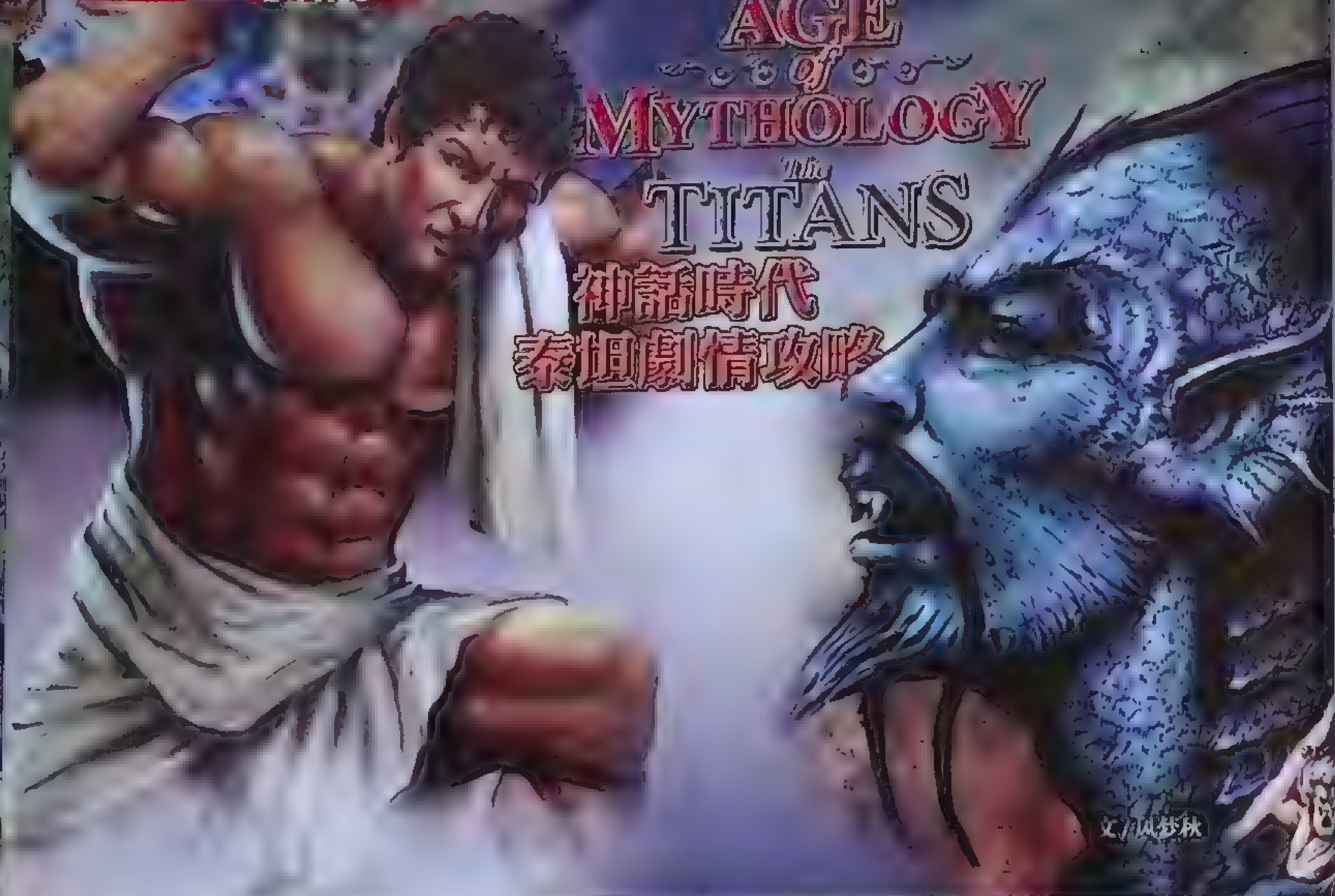
A.WIN2000下请在设置里将"区域设置"成"台湾",就可正常显示繁体。

B.WIN98下则修改进行注册表修改,方法如下:运行regedit,找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Nls\Locale

在其右侧窗口中的添加一个串值00000404(中国—中国台湾),然后再将"默认"改为"00000404",即让系统字体为繁体,不过放心,不会影响你的系统操作字体,然后重新启动[illegible],再进入游戏问题就解决了。你会看见标准而完美的繁体显示。但是[illegible]不正常,比如笔者的外挂挂机程序就不能再启动)。不修改注册表,[illegible]《中文之星2001》进行转码也可。

C.WINXP下可以完全正常显示繁体中文。

各位,关于本次《天下创世》的内政、战争的操作,以及攻略心得[illegible],谢谢光荣论坛的各位兄弟对本文的贡献和支持。随着中文版的发售,[illegible]将友各位玩家自己去发掘和体会。总之,《天下创世》已经简略我们一个个[illegible]我们去体验,相信每一位喜爱光荣游戏的玩家都会从中找到属于自己喜好的[illegible]日本战国时代那弥漫着烽火狼烟的历史画卷。■



文/风梦秋

序幕："老人家"在注视着(Prologue: The Old One Watches)

亚特兰蒂斯大陆沉没十年后，乘船逃离的部分亚特兰蒂斯人已经在一个冰天雪地的地方开始建设他们的新家园。而"老人家"——克罗诺斯一直在注视着他们。平静的海上突然激起了巨大的漩涡，一只长着翅膀的怪物从中飞了出来，飞向亚特兰蒂斯人的营地，而这时，神官克里奥斯(Krios)正在巡视营地……

第一幕：迷失的人(A Lost People)

次日，将士们聚集在一起，Arkantos的儿子喀斯特(Kastor)也在其中，他已经成长为一名英气勃勃的青年。有些人开始抱怨他们近乎绝望的处境，说这个鬼地方没有多少树，作物也无法生长，而附近的野蛮人又越来越大胆，认为他们已经被众神遗弃。这时克里奥斯告诉他们，他昨晚梦见一座废弃的神殿，那是他们摆脱困境的关键。

开始要求训练五个以上的步兵，之后要求找到神殿。靠近战场中间处和西北角各有一个野蛮人部落，一边出步兵，一边出骑兵，会不断地前来骚扰。只要挡住开始的几次攻击就没问题了，山上的克里奥斯过一会儿就会支援一架喷火车。有了一些部队后就可以反攻了，攻下两个部落，再消灭山上的敌人，派五个村民进入天空通道，然后从另一头出来，修建城镇中心，过关。

第二幕：亚特兰蒂斯复兴(Atlantis Reborn)

穿过天空通道，亚特兰蒂斯人来到了一片丰饶的土地上。克里奥斯指出，这是神明的恩赐，但不是奥林匹斯山的众神。他指着天空通道，指出上面有泰坦乌兰诺斯的标志。又指指旁边的两座废弃的神殿，说明那正是乌兰诺斯与克罗诺斯的神殿。他们应该整修这些神殿以示感恩。士兵们为这种想法感到惊慌，但喀斯特站出来支持克里奥斯，他认为既然宙斯已经遗弃他们，那么信奉乌兰诺斯总好过没有神明眷顾。于是亚特兰斯蒂人便开始修整神殿。而这一幕正好被不远处希腊人的侦察兵看到了。

开始的目标是修好两个神殿。等升级到传统时代后会要求摧毁通道处的四个军营(黄色圆圈处)和敌人的城镇中心。希腊人只在开始时有些骚扰，可以按步就班地发展，然后逐步进攻。或者在开始时便沿路往南进攻，经过村庄时先不用理会，直接沿路冲向通道，攻击那里的四个兵营。每修好一座神殿就会得到一只远古巨兽，让它上去支援，很快就可以占领那里，然后掉头攻击那个村庄，之后守住通道。尽快升级到传统时代，研究技术，训练部队上去支援。途中可顺便派一小队人消除营地东南边山坳里采集资源的敌人。注意敌人很可能会用阿波罗的神力地下通道从后方偷袭，要注意防范。不过如果想要更轻松一些，可以干脆不管，一旦敌人发动偷袭，立刻让前线的部队冲进敌人已经失去防备的营地，有几只远古巨兽，拆掉城镇中心只是转眼的事情，这样就可以快速过关了。

残余的希腊人坐船逃走了。喀斯特感到疑惑，为何旧盟友会突然袭击他们，他不同意克里奥斯的主张，不愿莫名其妙地跟希腊人开战，决定带些人跟上希腊人，看看到底怎么回事。

第三幕：来自希腊的问候(Greeting from Greece)

从殖民地逃回去的士兵们向梅拉究斯(Melagius)将军汇报了情况，将军开始还不敢相信，当得知亚特兰蒂斯人已经追过来时，才警觉起来，立即决定向盟友们请求支援，准备迎战。

这关的目标是消灭梅拉究斯将军。没有办法建城镇中心，资源也很少，主要是靠夺取黄金屋(Plenty Vault)获取资源。要特别注意保护村民，可以让他们转成英雄提高效率。派一人到东南角占领那里的黄金屋，其他部队占领北面的(A处)。东边有一尊将军的雕像(B处)，摧毁它可使旁边的石像变活。在东南边有一个黑市(C处)，摧毁那里的雕像，市场和两个码头就归我们所有了，还有两艘渔船，不过无法建造新的。之后可进入东面独眼巨人的洞穴，里面有传送点(D处)通往西面山坡上一个小营地(E处)，摧毁这里，顺便把五个神器搬回去。集中力量守在北面的黄金屋附近，等部队足够强大后，分兵两路，占领中间处的两个黄金屋(F、G处)，各自沿路往北，杀到敌人主营地两侧，准备好之后攻进去，只要消灭将军一人既可。

激战中，埃及和北欧的援军赶到了。喀斯特摇摇头："我们不可能在'这里'跟这么多的部队交战。"

第四幕：奥丁塔(Odin's Tower)

喀斯特带领部队来到了北欧，他的目标是奥丁的神殿，要以此来警告北欧人。

开始的任务是替换掉建在山顶上的三座神殿。所处的地方是一个封闭的小山谷，大概4分半钟的时候(按【F11】显示时间)敌人会用森林大火烧毁东北角的森林，击退小队敌人后可顺势翻过山坡摧毁绿色敌人的营地，然后积蓄力量，往北进攻，摧毁主营地。如果需要可使用直接摧毁建筑的神力，可以使用五六次。(战斗时注意一下喀斯特的情况。我尝试Titan难度的时候，不知道是不是因为喀斯特死了太多次了，有一次他死掉之后尸体居然消失了，无法复活，导致打到最后却无法过关。)到山峰下摧毁第一座神殿，把自己的 座神殿传送上去(选择亚特兰蒂斯族的大部分建筑都有一个传送的按钮，传送费用视建筑类型而定)。其他敌人在山的另一边。做好准备后可用传送战斗部队的神力(这个神力似乎可以使用无数次)过去进攻，摧毁红色敌人，替换第二个神殿，然后再次传送过山，消灭紫色敌人，替换第三座神殿，这样保护奥丁塔的雷电就消失了，让喀斯特接近奥丁塔，会发现普通武器无法摧毁它，这时克罗诺斯会赐予拆毁奇迹建筑的神力，用它摧毁奥丁塔后过关。如果想节省时间可以取巧：在绿色敌人的营地里可以找到一个神器，是免费得到 匹天马。让它直接飞到那两座山峰处，然后用神力或者把箭塔传送上去摧毁神殿，最后把部队传送到奥丁塔旁。

第五幕：远古神器(The Ancient Relics)

埃及，如今已经是女王的阿曼拉(Amanra)正在了解派往希腊支援的部队的情况，得知亚特兰蒂斯的军队驻扎在Sikyos城外，并未进攻。这时已成为神的Arkantos降临，警告当年的战友，亚特兰蒂斯人正准备在这里发动袭击，目标是夺取四个神器。而这时喀斯特派来的一支部队已经到达。

渡河在后方发展经济，这里也要做适当的防卫，红色敌人会派小股敌人袭击。前方要注意保护神殿。积蓄一些力量之后就可以消灭南面的桔黄色敌人，夺取营地内的神器。还有一个神器在东面的空地上，去拿的时候会出现一些塞斯的动物。把神器送回神殿会获得相应的神力。之后与新训练的部队一起往北，消灭黄色和红色敌人，夺取两个营地内的神器，送回神殿，过关。

Arkantos再次现身，救了被围困的阿曼拉，他说喀斯特被骗了，让阿曼拉带上残余部队赶去希腊，找到正从北欧返回希腊的喀斯特。

第六幕：奥林匹斯山(Mount Olympus)

喀斯特回到希腊。Sikvos城中的北欧和埃及援军得知家园遭袭的情况后已经在两天前撤退，他的计划成功了。他正准备攻城，但克里奥斯告诉他，他们在附近发现了另一条乌兰诺斯的天空通道，很可能是通到希腊人的后方的。喀斯特立刻带领一些部队进入了通道。

穿过通道后，他们来到了一个奇异的地方，脚下白云缭绕，喀斯特抬头看着旁边的山峰——这里是奥林匹斯山！他们也回不去了，只能往山顶前进。

这一关很有意思。让士兵接触旁边不同神话生物的神殿，就会转变成这一种生物。旁边有独眼巨人和维尔基里的神殿，穿过地下通道后会找到蝎尾狮和九头龙的。不时会有援军穿过天空通道前来，很快会组成一队强力的神话生物军队。途中摧毁凉亭会得到闪电、诅咒等神力。有趣的是，用诅咒把部分敌人变成猪之后，让部队把它们带到神殿处，也会一并变成神话生物(奥林匹斯山果然是奇妙的地方)。一路消灭诸英雄，杀到山顶(穿过地下通道后有两条路通往山顶，其中一条旁边有个山洞，注意里面的幽灵可以瞬间杀死神话生物)，让喀斯特站到神殿前即可。

喀斯特打破了传说，凡人第一次站立在奥林匹斯山的山顶。这时突然大地开始震动，天地变色，神殿坍塌了。危急之中他们瞥见了旁边的通道，赶紧冲了进去。

第七幕：背叛（Betrayal at Sikyos）

当喀斯特在奥林匹斯山上的时候，来到希腊的阿曼拉遇上了同样在寻找喀斯特的大埃阿斯（Ajex），就在这时，他们感觉到可怕的动静，大地都在颤抖，赶过去一看，一个恐怖的巨人正在践踏城市。在另一边，从奥林匹斯山逃离的喀斯特等人也看到了这一幕，正在震惊之时，克里奥斯得意洋洋地告诉他：那就是泰坦。现在只有比较小只的可以逃出塔尔塔罗斯，但很快它们就会放出其他的。这是因为喀斯特摧毁了奥林匹斯山上的神殿，削弱了奥林匹斯山众神压制泰坦们的力量。喀斯特质问他为何要这么做，克里奥斯在大笑声中变成了一只长着翅膀的恶魔，嘲弄地说道："哦，我可没有这么干呀，喀斯特，是你干的。"说完扬长而去。而误以为被喀斯特出卖的亚特兰蒂斯人则愤怒地冲了过来。那边阿曼拉和大埃阿斯目前也帮不到他，只能先准备防守。

这关的目标是坚守15分钟，多训练祭司即可抵挡。奥西里斯之子很强，但本关不能被治疗，要注意保护他。中途准备三只鹰备用。最后剩一两分钟的时候泰坦会冲过来，它的威力太大了，很难抵挡。可以让大埃阿斯和阿曼拉迎上去把它引开，带着它到处闲逛，时间到了之后会要求派三只鹰到西北边喀斯特营地的城镇中心去接他，到达后过关。

两人见到喀斯特时，他还在为自己所犯的错误而自责，他只是竭心尽力想为亚特兰蒂斯做点事情，没想到会变成这种局面。这时他的父亲现身了，让他不要想太多，现在关键是要对付这些泰坦。他们要面对不止这一只泰坦，在埃及和北欧也各有一只。这些泰坦的目标是摧毁所有神殿，消灭奥林匹斯山的追随者，来进一步削弱众神的力量，以使更大的泰坦得以逃脱。

第八幕：冥界三头犬（Cerberus）

众人首先赶到了埃及，这里的泰坦是看守冥界大门的三头犬。奥西里斯之子正在唤醒守护者，只有他才能战胜泰坦。

开始的任务是保护奥西里斯之子，使他可以专心唤醒守护者。集中部队保护奥西里斯之子，其他两处路口（A、B处）建防御设施，留少量部队防守即可。这里没有金矿，必须找到散落各处的骆驼（黄色圆圈处），让它们往返于盟友的城镇中心与市场之间。尽量不要让敌人骚扰到奥西里斯之子，使他可以专心唤醒守护者。快要成功的时候泰坦会冲过来，迎上去拖延它一会儿，或者引开它，等守护者醒来后，派它上去解决泰坦即可。

第九幕：狂暴（Rampage）

消灭埃及的泰坦后，众人赶到了北欧。"真希望能把守护者带来。"大埃阿斯叹道。喀斯特轻松地说道："我看不需要吧——这只泰坦看起来弱多了。"阿曼拉："这可不是泰坦呀。"来的是冰雪巨人之王佛斯塔格（Folstag），他正与北欧的泰坦交战，当然很乐意提供帮助。

建好城镇中心后佛斯塔格开始召唤飞龙Nidhogg，需要25分钟。这期间可以把部队留在营地中防守，敌人主要是从南面进攻。佛斯塔格的气息可以暂时冻住泰坦，等泰坦开始破坏第一个村庄时，就可以让他上去牵制泰坦，不要让所有的村庄都被摧毁。平时可以让他引着泰坦转圈子，设定一下路线，就可以顾一下营地里的建设。等他的特技值满了，再上前冻住泰坦。如此反复。佛斯塔格过一段时间会召来几个冰雪巨人，配合训练出来的部队，很容易抵挡。就是要时常留意佛斯塔格的情况，如果受伤了，可以趁泰坦被冻住的时候让维尔基里上前治疗。时间到了之后，突然变成夜晚，飘起了漫天大雪——飞龙降临了，让它上前消灭泰坦即可。

第十幕：复苏（Making Amends）

众人回到了希腊，整座城市已成废墟，克里奥斯已经率领亚特兰蒂斯的军队离开。但奇妙的是，在这满目疮痍的景象之中，一座神殿旁却生长出了鲜花和绿草。众人正在惊讶之际，Arkantos的声音响起："那是盖亚的功劳。"他指出现在所有泰坦都获得了更强的力量，包括盖亚。但与其他人不同，她并不喜欢毁灭。很显然她已经伸出援手，现在可以依靠她的力量来医治这片土地。

开始的目标是建立四座城镇中心。建好城镇中心后盖亚的力量就会使周围的土地重新焕发生机，而泰坦就是靠那些被感染的土地来获得力量的。在北面的路口修建城墙和堡垒后就可以专心防守东面的路口。营地旁边的树很少，砍完后可以靠盖亚的神力获得一些。积蓄足够力量之后就可以拆去堡垒，攻下北面敌人的营地。泰坦只会在东面四个城镇中心之间巡逻，不会过来干涉。之后准备好部队，带上一队村民，在北面集合，等泰坦离开最北面的村庄后就冲过去建造城镇中心，然后再往南建造第二个城镇中心，这时候泰坦的力量就被严重削弱了。全力进攻，将它消灭，过关。

消灭泰坦后Arkantos出现了。克里奥斯仍然掌握着亚特兰蒂斯的军队，他现在在他们占领的那个殖民地。"喀斯特……只有你才能阻止这一切，我的儿子。"Arkantos吩咐道。

第十一幕：被出卖的亚特兰蒂斯（Atlantis Betrayed）

众人来到了殖民地，但是这里空无一人，却遍布奇异的铜像。喀斯特感到奇怪，他离开时并没有这些东西。没等他们明白怎么回事，其中一些铜像突然活动了起来，朝他们发动了袭击，原来是克里奥斯设下的埋伏。

现在必须消灭这些东西，拯救幸存的亚特兰蒂斯人。附近的机械人会不断冲来，消灭它们后，这一片黄色的区域加入我方。沿路往西北方向前进，在尽头处（A处）一些部队加入，进入旁边的天空通道，传送到北面（B处），消灭这里的机械人，紫色区域加入。再由天空通道传送到东北角（C处），消灭这里的敌人，蓝色区域加入。靠近中间处的山坳（D处）有几栋建筑，那里有一队部队可以加入。最后攻到中间的山上，克里奥斯溜进了中间的天空通道，让喀斯特、大埃阿斯和阿曼拉三人追进去即可过关。

第十二幕：泰坦之战（War of the Titans）

穿过天空通道，三人来到了一个美丽的岛上。原来这里是旧的亚特兰蒂斯大陆，并没有完全沉没。克里奥斯得意地宣布，这里将是克罗诺斯踏出塔尔塔罗斯的地方——在中间的山上，浸在熔岩中的哈迪斯大门正从内部被猛烈地撞击着。不过在附近的石堆处，盖亚也正要破土而出，只要在四周的盖亚圣池中种下她赐予的盖亚之种，就可以帮助她回到地面上。

这关没有城镇中心，要特别注意保护村民。天空通道消失了，但会有两三批援军从海上到达。开始就可以让部队往山上进攻，第一批增援部队留下来击退敌人的袭击，然后一起上去进攻。摧毁敌人的基地后就可以悠闲地发展了，在四个圣池处都安排一些强力部队，然后把四颗盖亚之种种下去，长出召唤树，召唤盖亚大概需要10分钟多。这时坑边会陆续出现一些敌人，要求是至少保护一颗召唤树。大概还剩5、6分钟的时候，克罗诺斯就会打开门出来。让几位英雄引着他在坑边转圈即可，等盖亚现身后，让她上前即可轻松击败克罗诺斯。

盖亚将克罗诺斯打入坑中，用石块把他埋了起来，并在上面种了一颗神树镇住，然后自己也回到了大地之中。喀斯特也解决了企图逃走的克里奥斯。Arkantos再次降临，将亚特兰蒂斯之杖交给他，让他领导亚特兰蒂斯人民重建家园。最后他说："干得好。再见，我的朋友们。我们很快会再见的。在那之前，别忘了我还是跟你们站在一起的。"

附录一、亚特兰蒂斯族主要特色

1、农民造价昂贵，而且要占用3个人口。但不需要把资源送回储藏地点，效率极高。

2、一间房子可以容纳20个人口，最多可盖五间。

3、绝大多数神力都可以使用2-4次。

4、神明好感度通过拥有城镇中心提高。

5、有反制兵营，训练专门克制步兵、骑兵和远程部队的单位。

6、人类单位都可以以较高代价转为英雄，虽然会占用更多的人口数，但在已达到人口上限的情况下也仍然可以转换。

另外，所有种族在升级到神话时代后都可以研究技术 Secrets of the Titans（泰坦的秘密），花费800、800、800、50。研究成功后可以随时放置泰坦之门，再派村民建造，完成后就会得到一只泰坦。每个族的泰坦外形不同，但能力都一样：占用20人口，生命7000，冲击伤害70，挥砍伤害70，挥砍防御89%，穿刺防御91%，冲击防御89%，速度3.75。对人类士兵和建筑有伤害加成。另外泰坦属于神话生物，会受益于一些针对全体神话生物的升级。

附录二、亚特兰蒂斯族所有建筑一览表

名称	费用	耐久	攻击	射程	冲击防御	挥砍防御	穿刺防御	说明
远古时代								
Economic Guild（经济行会，g）	80 / 15	400	-		10%	34%	95%	[illegible]
Manor（庄园大厦，e）	90 / 25	1000		-	5%	30%	95%	提供[illegible]个人口
Sky Passage（天空通道，s）	200 / 150 / 3	1000	穿刺 5	15	5%	20%	80%	[illegible]
传说时代								
（反制兵营，c）	100 / 25	1200	-	-	5%	40%	95%	训练反制兵种
英雄时代								
Palace（宫殿，y）	300 / 300 / 4	2000	穿刺 12	20	5%	30%	95%	训练高级兵种
神话时代								
Mirror Tower（聚光反射塔，k）	300 / 150 / 5	1100	穿刺 15	22	5%	30%	85%	[illegible]提供，防御设施

附录三　亚特兰蒂斯族常规部队一览表

名称	训练地点	费用	生命	攻击	射程	冲击防御	挥砍防御	穿刺防御	[illegible]	说明
远古时代										
Citizen（村民，v）	城镇中心	125 / 25 / 3	160	挥砍 8	-	99%	30%	34%	3.25	[illegible]建筑
Oracle（神使，o）	神殿	35 / 35 / 1	90	-	-	99%	15%	5%	[illegible]	[illegible]
传说时代										
Murmillo（m）	兵营	65 / 30 / 2	110	挥砍 8	-	99%	34%	10%	4.50	步兵
Katapeltes（k）	反制兵营	60 / 35 / 2	120	挥砍 5	-	99%	34%	10%	4.50	专门反制骑兵的步兵，对骑兵和攻城武器有伤害加成
Medium Turma（t）	反制兵营	50 / 40 / 2	80	穿刺 4	12	99%	5%	30%	5.00	专门反制远程部队的[illegible]，对远程部队有伤害加成
Cheiroballista（手摇弩车，b）	反制兵营	115 / 100 / 4	65	穿刺 4	20	75%	24%	50%	3.65	专门反制步兵的攻城武器，对步兵和[illegible]有伤害加成
[illegible]										
Contarius（c）	兵营	70 / 40 / 3	120	挥砍 10	-	99%	15%	15%	[illegible]	骑兵

名称	训练地点	费用	生命	攻击	射程	冲击防御	挥砍防御	穿刺防御	速度	作用
Medium Arcus (a)	兵营	60 / 35 / 2	60	穿刺 7	20	99%	15%	15%	3.75	弓箭手
Destroyer (毁灭者, d)	兵营	70 / 60 / 3	150	挥砍 5	-	99%	30%	69%	3.60	步兵，对建筑有伤害加成
神话时代										
Fanatic (狂热者, f)	兵营	75 / 55 / 3	120	挥砍 10	-	99%	40%	25%	4.30	步兵，对所有人类兵种都有伤害加成
Fire Siphon (喷火车, s)	兵营	275 / 180 / 5	330	冲击 55	-	80%	5%	95%	2.90	攻城武器

附录四、亚特兰蒂斯族神话生物一览表

名称	训练地点	费用	生命	攻击	射程	冲击防御	挥砍防御	穿刺防御	速度	作用
传统时代										
Carnivora (食人花)	-	-	400	冲击 10 挥砍 15	-	80%	34%	20%	0.00	使用俄刻阿诺斯的神力放置
Servant (仆人)	码头	125 / 15 / 3	300	冲击 4 挥砍 8	-	80%	25%	30%	5.50	俄刻阿诺斯提供，可以治疗其他部队，特别是船只
Caladria (翼人)	神殿	100 / 25 / 10 / 2	125	-	-	99%	10%	20%	5.00	俄刻阿诺斯提供，无法攻击，可以治疗其他部队，不会被远程部队攻击
Promethean (粘土人)	神殿	70 / 10 / 3	175	冲击 8 挥砍 10	-	80%	50%	25%	4.00	普罗米修斯提供，被消灭后会分裂成两个比较小的。
Promethean Offspring (小粘土人)		1	60	冲击 4 挥砍 5	-	99%	25%	34%	5.50	粘土人分裂而成
Automaton (机械人)	神殿	90 / 8 / 2	200	挥砍 11	-	80%	40%	44%	3.75	勒托提供，可以相互修理，被毁坏后也可把残骸重组起来（必须在残骸的神性值降到0之前）
英雄时代										
Satyr (羊半人)	神殿	225 / 18 / 3	400	穿刺 12	16	80%	50%	50%	3.75	许佩里翁提供，可一次投掷多杆标枪
Nereid (涅瑞伊得斯)	码头	200 / 15 / 3	400	挥砍 25	-	80%	30%	50%	5.00	许佩里翁提供，水上部队，对神话生物有伤害加成
Dryad (森林女神)	金苹果树	150	275	挥砍 15	-	90%	40%	50%	4.50	用忒亚的神力种下金苹果树后，从那里可训练出森林女神，不占人口，但同时最多只有5个。
Stymphalian Bird	神殿	180 / 60 / 25 / 4	400	穿刺 11	16	20%	15%	30%	3.60	忒亚提供，空中远程部队，只能被远程部队攻击
Behemoth (巨兽)	神殿	300 / 20 / 5	550	冲击 12 挥砍 6		40%	10%	75%	1.00	忒亚提供，"活的攻城武器"，对建筑有伤害加成，可以自动恢复生命
神话时代										
Man O' War	码头	300 / 25 / 5	900	挥砍 25	8	80%	50%	69%	6.00	赫利俄斯提供，水上部队
Heka Gigantes	神殿	300 / 25 / 5	700	冲击 30 挥砍 25	-	80%	44%	44%	3.30	赫利俄斯提供
Tartarian Spawn (塔尔塔罗斯怪兽)	-	-	350	冲击 20 挥砍 15	-	85%	40%	40%	3.75	用赫卡忒的神力放置地狱门之后释放出来的怪物，不分敌我，对人类士兵有伤害加成。
	神殿	250 / 25 / 5	350	冲击 10 穿刺 12	10	80%	40%	50%	4.30	赫卡忒提供，特技是令敌人混乱，敌我不分
Argus (阿耳戈斯)	神殿	250 / 25 / 5	360	挥砍 20	-	80%	60%	69%	4.10	阿特拉斯提供，特技是直接杀死敌人

附录五、亚特兰蒂斯族主神、次神介绍

主神

Uranos（乌拉诺斯）：苍穹之神，盖亚的儿子兼丈夫，两人生下了泰坦十二神，还有百手巨人和独眼巨人。乌兰诺斯憎恶他们的丑陋面貌，而将他们藏在盖亚体内，无法忍受的盖亚后来协助泰坦十二神中的克罗诺斯将他推翻。
选择乌兰诺斯可以使人类部队的速度快10%。

神力	Shockwave（震击）：可将一小片范围内的敌人震飞，之后会处于很短暂的眩晕状态。在对付小股敌人的时候会有帮助。可用3次，间隔4分多钟。
单位	神使
建筑	天空通道
技术	Safe Passage（安全通道）：花费200木头，10神明好感度，降低天空通道的费用，增大视野并可以进行远程攻击。

Kronos（克罗诺斯）：推翻父亲之后成为众神之王。娶自己的姐妹瑞亚为妻，生下赫拉、哈迪斯、波塞东等，由于害怕乌拉诺斯关于他也将被自己的儿子推翻的诅咒实现，生下子女后便将他们吃掉。当宙斯出生时瑞亚便设法瞒过克罗诺斯，把他藏了起来，后来还设法使克罗诺斯把其他子女也吐了出来，宙斯长大后与兄弟姐妹们一起与泰坦族展开大战，推翻了克罗诺斯。
选择克罗诺斯可以获得传送建筑的能力，费用视建筑类型而定。攻城武器和神话生物训练费用降低。

神力	Deconstruction（拆除）：指定对方的一栋建筑，将其拆除。可用2次，间隔4分钟。
单位	神使
技术	Focus（注视）：60木头，2好感度，神使速度+0.35，视野扩展速度加快。

传统时代次神

Oceanus（俄刻阿诺斯）：泰坦十二神之一，原先的海神。

神力	Carnivora（食人花）：使用后在地上长出一朵食人花。可用3次，间隔2分钟。
单位	仆人　翼人
技术	Bite of the Shark（鲨鱼咬）：200肉，15好感度，让Murmillo获得額外[illegible]，挥砍+1。 Weightless Mace（无重力杖）：200肉，25好感度，Katapeltes挥砍+1，速度+0.45

Prometheus（普罗米修斯）：用泥和水创造了人类，还从天上盗取火种给人类，因此受到了宙斯的惩罚

神力	Valor（英勇）：把一片范围内的部分己方部队转为英雄，可用3次，间隔2分钟。
单位	普罗米修斯人
技术	Alluvial Clay（冲积粘土）：150黄金，12好感度，普罗米修斯人生命+52，分裂体生命+24。 Heart of the Titans（泰坦之心）：200黄金，20好感度，部队转化为英雄所需的资源减少20%。

Leto（勒托）：与宙斯一起生下了阿波罗。

神力	Spider Lair（蜘蛛巢穴）：在指定地点放置几枚蜘蛛卵，没有被摧毁的话，过一会儿就会孵出蜘蛛来，平时看不见，敌人经过时会跳出来将他们捉住杀死，之后就会消失。可用3次，间隔5分钟。
单位	机械人
技术	Hephaestus Revenge（赫菲斯托斯的复仇）：200黄金，15好感度，机械人生命+60，获得自我修复的能力。 Volcanic Forge（火山铸造）：200肉，50黄金，18好感度，机械人穿刺防御+12%。

英雄时代次神

Hyperion（许佩里翁）：泰坦十二神之一，太阳神赫利俄斯的父亲

神力	Chaos（混乱）：让一片范围内的部分敌人变得敌我不分。可用2次，间隔4分钟。
单位	羊半人　涅瑞伊得斯
技术	Gemino（双倍）：350木头，150黄金，25好感度，让羊半人投掷的标枪数目翻倍 Heroic Renewal（英雄复兴）：让英雄可以自动恢复生命。
技术	Horns of Consecration（祭典的号角）：170黄金，5好感度，神明好感度提升速度加快。 Mail of Orichalkos：250黄金，15好感度，远程部队的挥砍防御+8%。 Rheias Gift（瑞亚的馈赠）：所有神话方面的升级所需的神明好感度降低约20%。

Theia（忒亚）：泰坦十二神之一，许佩里翁的妻子。

神力	Hesperides（金苹果树）：在指定地点长出一棵金苹果树，可以从那里训练出森林女神，金苹果树不会被摧毁，但可以被敌人夺取。可用2次，间隔2分钟。
单位	Stymphalian Bird
技术	Lemurian Descendants：50[illegible]，5黄金，[illegible]好感度，[illegible] Poseidon's Secret（波塞东的秘密）：300肉，[illegible]好感度，[illegible]速度+0.575，挥砍+1。（说明是增加骑兵的能力，但经测试对[illegible]） Lance of Stone（石长矛）：300黄金，12好感度，[illegible]Contarius的冲击力[illegible]，特别是对建筑物。

Rheia（瑞亚）：泰坦十二神之一，克罗诺斯的妻子。

神力	Traitor（背叛）：把敌人的一个单位转为我方的[illegible]
单位	[illegible]
技术	Horns of Consecration（祭典的号角）：170黄金，5好感度，神明好感度提升速度加快。 Mail of Orichalkos：250黄金，15好感度，远程部队的挥砍防御+8% Rheias Gift（瑞亚的馈赠）：所有神话方面的升级所需的神明好感度降低约20%。

神话时代次神

Helios（赫利俄斯）：太阳神

神力	Vortex（旋风）：把所有战斗部队传送到指定地点，可用1次，间隔1分钟
单位	Man O' War　Heka Gigantes
建筑	阳光反射塔
技术	Halo of the Sun（日晕）：1?0黄金，[illegible]好感度，[illegible]挥砍+4。 Petrified（石化）：250木头，100黄金，15好感度，[illegible]

Hekate（赫卡忒）：[illegible]

神力	Tartarian Gate（地狱门）：放置[illegible]，只不分敌我的怪物，死掉之后还会补充，直到地狱门被摧毁为止。[illegible]
单位	Lampades
技术	Asper Blood：200木头，250黄金，25好感度，让Lampades[illegible] Mythic Rejuvenation（神兽回春）：300黄金，30好感度，[illegible]可自动恢复生命 Celerity（加速）：200黄金，10好感度，让神话生物[illegible]

Atlas（阿特拉斯）：泰坦族战败后被罚顶天的神

神力	Implode（内爆）：产生像黑洞的物体，将一片范围内的部队吸进去，然后向外爆发，把部队喷射出来，同时给很小范围内的建筑造成不同程度的伤害，内爆是不分敌我的。
单位	阿耳戈斯
技术	Io Guardian（艾奥守护者）：50肉，300黄金，25好感度，阿耳戈斯升级为艾奥守护者，视野扩大，特技恢复速度加快 Eyes of Atlas（阿特拉斯之眼）：50肉，100黄金，[illegible]好感度，扩大所有神话生物的视野。 Titan Shield（泰坦之盾）：35[illegible]木头，[illegible]黄金，1?好感度，[illegible]冲击防御+14%，挥砍防御+10%。



英雄本色Ⅱ
Max Payne 2: The Fall of Max Payne

使用命令行参数"-developer"启动游戏(例:假如你的游戏安装目录为 D:\maxpayne2,在视窗的"开始\运行"对话框中选取主执行文件,并在引号后面加个空格输入参数,如"D:\maxpayne2\maxpayne2.exe" -developer),在游戏中按〖~〗键即可进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能:

代码	功能
clear	清除控制台中的文字
clr	清除控制台中的文字
coder	刀枪不入及所有武器、生命全满,无尽弹药
god	刀枪不入模式
mortal	关闭刀枪不入模式
getallweapons	获得所有武器
quit	退出游戏
showfps	显示画面刷新帧数
showextendedfps	显示扩展的画面刷新帧数
getbullettime	主角进入子弹时间特效状态
getberetta	获得拥有 1000 发弹药的贝雷塔手枪
getcoltcommando	获得拥有 1000 发弹药的 coltcommando
getdeserteagle	获得拥有 1000 发弹药的沙漠之鹰手枪
getdragunov	获得拥有 1000 发弹药的 Dragunov
getingram	获得拥有 1000 发弹药的 Ingram
getkalashnikov	获得拥有 1000 发弹药的 Kalashnikov
getmolotov	获得拥有 1000 发弹药的 Molotov cocktail
getmp5	获得拥有 1000 发弹药的 MP5
getpainkillers	获得拥有 1000 发 painkillers
getpumpshotgun	获得拥有 1000 发弹药的 pumpshotgun
getsawedshotgun	获得拥有 1000 发弹药的 sawed-off shotgun
getsniper	获得拥有 1000 发弹药的 sniper gun
getstriker	获得拥有 1000 发弹药的 striker gun
getgraphicsnovelpart1	故事线第一部分
getgraphicsnovelpart2	故事线第二部分
getgraphicsnovelpart3	故事线第三部分
gethealth	生命 1000 点
jump10	跳跃可达 10 单元高
jump20	跳跃可达 20 单元高
jump30	跳跃可达 30 单元高
showhud	开启抬头显示器
help	显示全部调试指令

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

疯狂改装车赛
Hot Rod: American Street Drag

开始游戏时,以下列字符串命名新玩家,即可在游戏中获得相应功能:

代码	功能
MOISONE	获得更多金钱及开放秘技车
Reptomicus	获得 Reptomicar
SheBeast	获得 She-Mobile
Invader	获得 Invader Car
Brain	获得 Get Brain Car

〖测试:有效 WINGS 提供 A〗

无冬之夜:古城阴影
Neverwinter Nights:Shadows of Undrentide

在游戏中按【~】键出现输入提示,输入 DebugMode 1 并回车,然后再按【~】键并按【TAB】键,如此将会显示一个可用功能列表。按【TAB】键滚卷到列表底部,输入下列代码并回车获得相应功能(如果输入成功会显示 Success 字样,如果显示 Entered Target Mode 字样则表示你必须选定一个目标以使用该功能):

代码	功能
dm_god	刀枪不入模式
dm_heal #	获得指定#数量的生命
dm_givegold #	获得指定#数量的金钱
dm_cowsfromhell	杀了飞牛
dm_mylittlepony	骑着木马
GetLevel #	提升指定#数量的级别
GiveXP #	获得指定#数量的经验
SetAge #	设定#数的年龄
SetCON #	设定#数的体质
SetWIS #	设定#数的智慧
SetINT #	设定#数的智力
SetSTR #	设定#数的体力
SetCHA #	设定#数的魅力
SetDEX #	设定#数的敏捷
SetAppearance #	设定角色的种族为#(除非转换回来否则将没有头像)
SetAttackBase #	设定角色的基本攻击为#数
ModSaveFort	设定角色的坚毅力修正
ModSaveReflex	设定角色的反应力修正
ModSaveWill	设定角色的意志力修正
ModSpellResistance #	设定角色的魔法抗力修正值为#

注意,如果你要在你的角色上使用秘技,就必须以纯文本编辑程序(如写字板 notepad.exe)打开游戏安装目录中的 nwnplayer.ini 文件,添加下列文字行并保存,此后才能正常继续进行游戏:

```
Single Player Enforce Legal Characters=0
Single Player ItemLevelRestrictions=0
```

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

游轮大亨
Cruise Ship Tycoon

进入游戏后直接输入下列字符串获得相应功能:

代码	功能
IAmACheater	开启秘技模式
GameDebug	开启游戏除错模式
EngineDebug	开启引擎除错模式
CatDebug	开启上述三种模式
MovieCapture	游戏动画保存开关

特殊模式下可使用下列功能键:

按键	功能
【Ctrl】+【Shift】+【*】	获得更多金钱
【Ctrl】+【Shift】+【F11】	切换线框视图并获得更多金钱
【Ctrl】+【Shift】+【F8】	切换 cull cam
【Ctrl】+【Shift】+【F9】	显示线框物件
【Ctrl】+【Shift】+【F10】	显示线框物件
【Ctrl】+【Shift】+【K】	短期变幻天气
【Ctrl】+【5】	燃油耗尽
【Ctrl】+【6】	撞上冰山
【Ctrl】+【7】	撞上暗礁
【Ctrl】+【8】	海上迷路
【Ctrl】+【9】	海怪吞噬
【Ctrl】+【0】	船只搁浅
【Tab】	改变视角

〖测试:NA BIGFOOT 提供 A〗

自由战士
Freedom Fighters

以纯文本编辑程序(如写字板 notepad.exe)打开游戏安装目录中的 freedom.ini 文件,在其中添加如下一行:

```
EnableConsole 1
```

存盘后进入游戏,按【~】键进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能:

代码	功能
god	刀枪不入模式
flymo	飞行模式
hiraclip	穿墙模式
giveall	获得所有武器
infammo	无尽弹药
invisable	隐身
giveall	获得所有武器、弹药及物品且生命全满
giveneeded	达成所有过关所需的条件
goto X	直接进入指定地图名称 X 的场景
radar	获得雷达
nailgun	获得 nailgun
reload	武器重新上膛
blockfire	敌人射击无效
no_damage	不受损伤
no_damagefriendly	友军不会误伤
herocoords	显示玩者坐标
hira	功能未明
forcemult	功能未明
autoaimangle	功能未明
osd	功能未明
popstar	功能未明
showheroroom	功能未明
dumpeventhem	功能未明

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

神话时代:泰坦
Age of Mythology: The Titans

在游戏中按回车键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能:

代码	功能
TROJAN HORSE FOR SALE	获得 1000 木头
JUNK FOOD NIGHT	获得 1000 食物
ATM OF EREBUS	获得 1000 金钱
L33T SUPA H4X0R	建造速度加快
CONSIDER THE INTERNET	单位行动变慢
WUV WOO	获得飞行的紫色河马
I WANT TEH MONKEYS!!!!!	获得一群猴子
TINES OF POWER	获得一名 forkboy
O CANADA	获得一只懒熊
FEAR THE FORAGE	获得穿越灌木丛的上帝之能
BAWK BAWK BOOM	获得小鸡流星的上帝之能
GOATUNHEIM	获得将地图上所有敌人单位变成山羊的上帝之能
ISIS HEAR MY PLEA	获得《神话时代》战役中的所有英雄
WRATH OF THE GODS	获得闪电、地震、流星和龙卷风四种上帝之能
DIVINE INTERVENTION	所有使用过的上帝之能再次可用
PANDORAS	获得四种随机决定的上帝之能
MOUNT OLYMPUS	支持率全满
IN DARKEST NIGHT	游戏中进入夜晚
RED TIDE	地图上的水变成红色
SET ASCENDANT	显示地图上的所有动物
LAY OF THE LAND	地图全开
UNCERTAINTY AND DOUBT	地图全黑
CHANNEL SURFING	直接进入下一战役任务
THRILL OF VICTORY	当前游戏立即获胜

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

仙剑奇侠传Ⅲ

一、小游戏的技巧

《仙剑三》中的几个小游戏还是有一定难度的,如果不掌握技巧的话,也很难打过。

在捉迷藏的游戏当中尽量将女主角逼到角落里面,这样她就无法进行躲藏,捉到就很容易了。

古董鉴别中,你可以按照以下的特征来识别:第一种古董,上端有一个有小缺口,有一个没有,选没有缺口的那个;第二种古董,选全绿的那个,带红色的那个是错的;第三种古董,选红色比较淡的;第四种古董,用放大镜看,翻转到底部,有裂痕的是真的;第五种古董,选下半部有花纹的。

滑雪的小游戏没有什么特别要注意的地方,就是在后来雪团向你飞过来的时候一定要注意,不要被下面的雪块绊倒即可。

二、砍价秘诀

在《仙剑三》里有一个新添加的功能,就是对买的东西可以讨价还价,最低你可以用五折去购买宝物或武器。但并不一定每次都能成功,要是你惹恼了商家,或许连东西都不会卖给你了。我们就可以用存档/读档的方法反复进行尝试,这样就可以用最便宜的价格来购买宝物和武器了(商家同意与否是随机的,跟其它参数没有关系)。

三、宝箱的秘密

在迷宫的一些角落里面,会有大宝箱的存在。这样的宝箱并不是每次都可以打开,如果三次打不开的话,宝箱就永远打不开了。而在迷宫里面还无法进行存盘,那怎么办呢?其实打开大宝箱跟人物的属性有很大的关系,只要看大宝箱的属性(请看宝箱的颜色与文字),用此属性的人去开成功率会高上很多,不说是100%也有90%以上的机率了。

〖测试:NA 郭振海 提供 A〗

无主之地
No Man's Land

在游戏中按回车键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能:

代码	功能
GOLDENMONKEY	获得 1000 金钱
WICKEDWANGO	获得 10000 单位的各种资源
RAINBOWRING	地图全开
WHEELOFMAYHEM	自杀
BLOODMODE	血腥模式
MUDHUT	敌人互相攻击
BAMBOOZLE!	功能未明
ANGELPASS	功能未明
BACKWARDSBONUS	功能未明
HOPPINGBONUS	功能未明

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

狮心王
Lionheart

游戏每次发现宝箱时,按【F9】快速存档,然后撬锁或直接开启之,若你得到的物品不满意,便可以重新读档重新开宝箱。

〖测试:有效 PAGAN 提供 C〗

欧陆风云:北方霸权
Europa Universalis: Crown of the North

游戏中按【TAB】键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能:

代码	功能
DIMMUBORGIR	显示所有建筑物
UTOPIA	[illegible]
SVENSK	不会遭到宣战
BURP	不会发生事件
AIK	[illegible]
MANUNITED	[illegible]
STEFANREHN	[illegible]
RICHARDBAD	[illegible]
RICHARDNICE	[illegible]
KILLSTIG	[illegible]
KILLVALDEMAR	[illegible]
KILLERIK	[illegible]
KILLBIRGER	[illegible]
KILLMENVED	[illegible]
KILLHAAKON	[illegible]

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗



〖测试:有效〗经编辑部实际测试通过
〖测试:NA〗未经编辑部测试



光晕

Halo: Combat Evolved

文/Kurdt

车轮上的FPS激情

2003年也许有很多的游戏让你期待，《半条命Ⅱ》(HalfLife2)、《毁灭战士Ⅲ》(DOOM3)、《盟军敢死队Ⅲ目标柏林》(Commandos 3_Destination Berlin)都是响当当的名字，但我们也不得不承认，这些游戏的续作除了在游戏的画面、游戏性、平衡性上的改动之外，似乎很难给我们再带来更多的惊喜，但《光晕》(Halo:Combat Evolved，后文简称Halo)的出现，足以在今年的PC游戏市场掀起一阵旋风。尽管这是一款2年前制作的游戏，但在XBOX主机销量平平的前提下，Halo却以百万的销售量成为了XBOX面世初期最热门的游戏。可以毫不夸张的说，每一个拥有XBOX主机的玩家都拥有Halo。当Halo登陆PC平台后，必将成为FPS玩家的新宠，从欧洲第一竞技组织CPL的态度我们就可以看出，Halo已经成为了CPL的正式比赛项目。



提起Bungie Studios我们很容易想到《奥妮》(ONI)，一款并不算成功的游戏，毕竟ONI离我们最近。但Bungie Studios制作过的经典游戏却足以证明其实力·《Marathon》是至今为止MAC机上经典的FPS游戏之一；即时策略类的"神话"系列也是曾在游戏史上创下销售记录的游戏之一……正是由于这些成功的游戏，让Bungie Studios一举成为了世界上优秀的娱乐软件开发公司之一。在2000年中，Bungie被意图打入游戏市场的微软看中，成为了微软旗下的子公司之一。Halo是Bungie Studio制作的第一款XBOX游戏，也是首批随XBOX发售的游戏之一。Halo创造了XBOX神话，成为XBOX上第一款销售过百万的游戏。我们可以毫不夸张地说，是Halo挽救了XBOX！

也许很多人会说Halo和《部落》(Tribes)或者《行星边缘》(PlanetSide)很相似，但玩过之后你会发现Halo与你见过的任何一款游戏都有所区别。虽然同为FPS游戏，同样也引入了时下流行的交通工具系统。但相对于其他出现在电脑的同类作品而言，Halo具有更高的游戏性，更体贴的细节设计和更出色的多人模式。

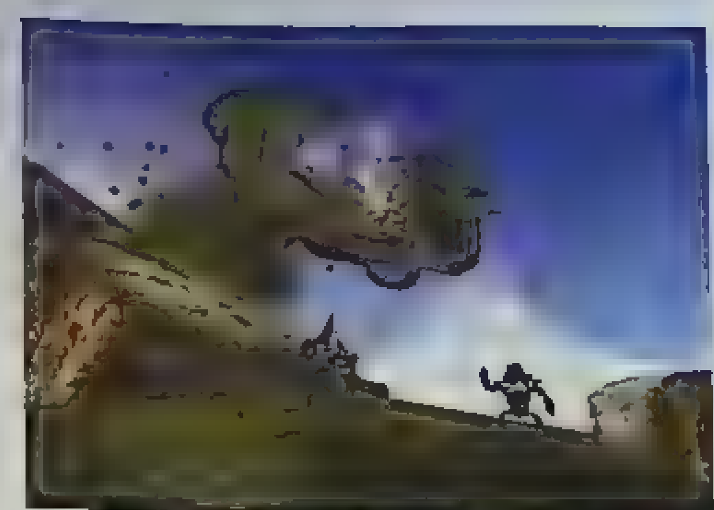


在游戏中，你将扮演一个高科技装备下的"数码战士"：他不是一个100%纯粹的人类，他的身体拥有一部分的机械，是一个半人、半机器的强大战士，在他的身上装备有未来最强的高科技武器装备。与你敌对的是同样拥有高科技的Covenant，这是一群穷凶极恶的外星人，他们占领了Halo和周围的大部分空间领域！由于宗教信仰，他们憎恨人类，在他们看来，人类是邪恶的魔鬼！当然这也仅仅是他们的借口，显示自己的武力，统治所有的人类才是Covenant的真正意图！在与人类的战争中，虽然Covenant拥有更高的科技，更强的武器装备，但在面对人类更为出色的战术时，他们的技术优势便不复存在了！游戏的剧情似乎显得有些老套，但是当你投入到游戏中，宏大的游戏场景和火爆的战斗场面将提供给你无限的参与热情。

Halo中最令玩家津津乐道的当数"交通工具"系统，虽然在当今的很多FPS游戏中都已经可以使用交通工具了，但在Halo中，所有的交通工具已经不仅仅是代步工具和作战武器了，更多的时候你会发现，这是整个游戏中最为关键的要素，没有那些车辆或飞船，也就没有Halo和它的成功。Halo中交通工具的驾驶感觉可以与任何一款竞速游戏比拟，行驶在海滩上本就是一种愉悦的享受！在Halo中你不仅可以体会到驾驶的乐趣，还可以有更多的选择。Halo中所有的交通工具都可以承载乘客，不同的交通工具可以搭载不同数量的战友。在单人游戏中，你的电脑战友会给你最大的帮助，他们不仅只以乘客的身份出现，更多的时间会配合你向敌人发动攻击。他们有时会为你驾驶车辆，有时会担当你驾驶车辆上的炮手……举个简单的例子：当你驾驶吉普车冲向敌人的时候，你可以让二个电脑战友坐上你的吉普，一个手持冲锋枪向敌人射击，另外一个用吉普上的机关枪向敌人开火。这个时候，吉普车便成了一架非常有效的"战争机器"……交通工具的设计让Halo拥有最出色的游戏性。

在Halo中有一个并不新奇但非常具有游戏性的设计——"专攻"系统。在游戏中的电脑战友会对某一项属性专攻，在一些特别关卡中将会起到很大作用！举个例子，在你驾驶吉普车的时候，你车上的战友对驾驶或者射击等某项技能的"专攻"属性很高时，你的吉普将可以所向披靡！

Halo在XBOX可以取得巨大的成功，游戏的多人游戏部分也是它成功的关键。XBOX版本可以支持4台主机同时连接，2-16人同时进行游戏。在PC版本中同样最高支持16人。在2003年，Halo已经作为唯一一款家用机游戏成为了WCG的正式比赛项目。不仅如此，在CPL宣布的冬季CPL Winter的比赛项目中，Halo的PC版本已经成为正式比赛项目，奖金高达30000美元。Halo为玩家提供了前所未有的多人游戏感觉，由于交通工具系统的出色设计，对团队配合的要求将会更高。





Halo中武器的设定相当出色，不同的武器拥有不同的特点，并且平衡性相当出色，为了让玩家更好的了解Halo中所有武器的特点，下面将对双方各种武器作简单介绍，这将会对玩家在武器使用以及组合上有所帮助。

人类武器：

M6D Pistol



最基本的武器之一，子弹射击精准度高，可以选择半自动与全自动模式，射程远，单发威力大！可使用狙击瞄准镜，最大2倍距离放大。换弹夹速度慢，总持弹量较少，120发。带照明灯。

MA5B Assault Rifle:



海军陆战队员、"SPARTAN-Ⅱ"队员（主角）标准装备，射速快，威力小。最大持弹量600发，一次装弹60发。是所有武器中唯一拥有Threshold方向指示的武器。带照明灯。

M90 Shotgun



近身攻击威力大，中远距离威力一般，适合攻击中远距离聚集的敌人。射程短，精度低，不能连射。最大装弹10发，最大持弹量80发。带照明灯。

S2 AM Sniper Rifle



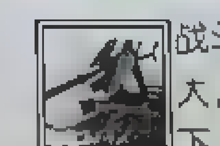
最基本的狙击步枪，可8倍放大瞄准，射速慢。最大持弹量24发，一次装弹4发。

M19 SSM Rocket Launcher



威力最强大的武器，可对交通工具进行攻击。最大装弹2发，最大持弹量8发。飞行速度慢，需要计算提前量。

M41 LAAG



战斗吉普车上的重型防空武器。威力大，精度非常的低。不可从吉普上卸下。

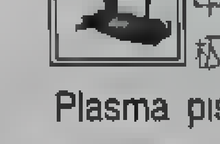
M9 HE-DP Grenade



人类唯一的投掷类爆炸武器，爆炸等待时间短，遇到生命体即爆，可以摧毁除坦克外的所有交通工具。威力大。

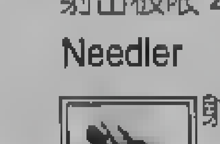
Covenant武器：

Plasma rifle



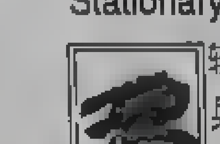
射速最高，精度极高，威力中，能量中，最大能量储存单位100能量射击极限20发。

Plasma pistol



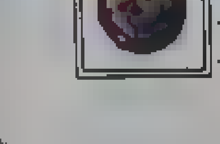
半自动武器，射程短，射速一般，威力一般，特殊攻击威力巨大，跟踪性小。能量低，最大能量储存单位50，能量射击极限20发。

Needler



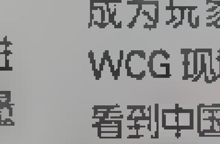
射速慢，能量无极限，特殊攻击一次射出全部20发紫光结晶且全部命中于同一物体会结合全部能量产生强大爆破！20发的威力相等于火箭炮。跟踪性相当高。

Stationary Gun (Shade)



轻型反交通工具武器，在攻击敌人步兵团时效果更明显，威力更大。但控制者容易被敌人攻击，需要步兵保护。

Plasma Grenade



除能量盾外，可粘贴任何物体！对交通工具攻击能力超强！爆炸等待时间过长，易躲避。

多人模式绝对是我们更应该关注的地方，还有很多值得我们研究：地图、交通工具、配合……随着Halo在世界范围内的流行，Halo将成为玩家又一讨论的话题。也许在未来的WCG现场上，我们也可以看到Halo，看到中国选手战斗的影子。■

Halo: Combat Evolved

出品公司：Gearbox / Microsoft
国内发行：未定
发行版本：英文版 1CD / WinALL
游戏类型：动作【AC】
3D加速卡：D3D/OpenGL
3D声效卡：DS3D
多人游戏：支持
控制方式：键盘 鼠标
出品日期：2003.10
官方网站：halo.bungie.net
最低配置：PIII733/128MB、32MB显存、8速光驱、1.2GB硬盘
推荐配置：P4 1.8G/256MB、64MB显存（支持DX9.0）

毁灭：终结者

Devastation

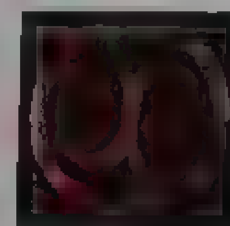
文/善良的大灰狼



末世的自由杀戮

未来会怎样？相信每一个人都曾在成长的过程中有过这样的思考，但无论是怎样的思考相信最后都不会得出下面这样的结论：在一个被战争所摧毁，变得破烂不堪的世界上，一群邪恶的势力依靠着庞大的财富，通过一支残暴的军队控制着世界上继续存活的人们，逼迫他们不断进行繁重而看不见尽头的劳动，世界一片黑暗，充满尘埃与死亡…

很显然，这样的未来绝对不是我们所期望中的未来，但即使如此，来自 Digitalo 的游戏设计者仍然不认为他们应该放弃在光明之外，对于世界未来发展的另一种担忧，于是 2003 年的一天，《毁灭：终结者》（Devastation）诞生在了我们的面前。故事就这样开始了，你无法选择，也不能选择，当然为了不让太过黑暗的世界从一开始就抹去你心头仅存的亮光，在深入黑暗未来的同时，你也就被赋予了改变这一切的宿命，但究竟谁才是最后的胜利者，仍然要根据战斗来进行判断。



有团队，才有力量

不知是否是因为受到了来自好莱坞末世科幻电影的影响，《毁灭：终结者》也把罪恶肆虐的未来世界城市作为了这次游戏的舞台，在这个黑暗的世界上，邪恶势力依靠着他们庞大的财富和残暴的军队进行着统治，如果你不想屈服，就只能反抗，于是身为反抗军领袖的你成为了改变这一切的希望所在。但不幸的是，正如所有起家的领袖人物一样，在没有足够的号召力赢得人们支持之前，你必须单枪匹马地去进行战斗，《毁灭：终结者》同样如此。幸运的是，你并不需要永远地去单枪匹马进行战斗，借助于游戏设计思想的创新和团队战斗模式的加入，只要玩家能够通过前期的奋斗获得越来越多的成功，赢得人们的支持与信赖，那么在游戏中后期的战斗中，你会发现自己不再是单枪匹马，相反有一支人数可达 8 人的小队供你调配和指挥，通过一系列命令的下达，让传统的 FPS 游戏在某种意义上开始具备多人联线战斗时才能拥有的战术施展效果。

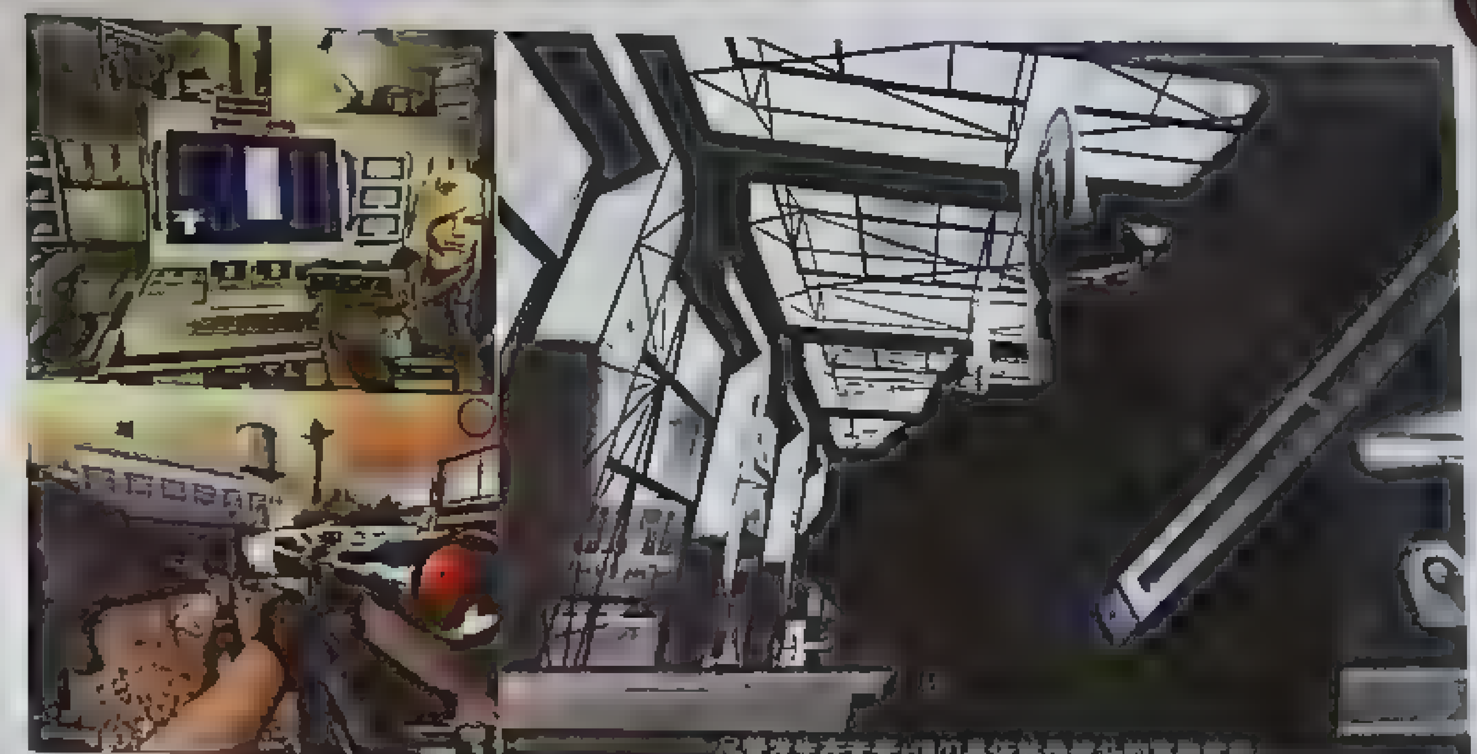
通过简单的命令，你可以让手下队员执行包括掩护、包抄、袭击、清场等一系列的战术配合动作，同时值得一提的是，由于电脑的 AI 系统非常严密，因此你会发现电脑队员并不象其他同类游戏中那样会时时刻刻"坚决"执行你的指令。在进行命令动作的过程中，如果它们遭到袭击或埋伏，除了默认的还击动作之外，还会根据形势的对比进行躲藏及撤退。当然如果你指望着它们的这种反应能够达到真人玩家配合的程度，那么你必将会失望，但如果仅以电脑的 AI 来判断的话，它们所完成的动作已经可以满足玩家作为团队领导者的指挥欲望。另外需要提醒大家的是，《毁灭：终结者》与时下另一款团队指挥作战的《自由战士》（Freedom Fighters）的不同在于，后者可以从游戏一开始就获得指挥支配的权利，而前者必须在度过了孤身奋战的前期战斗之后，才能逐渐地掌握控制大权。





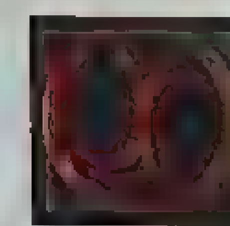
当"半条命"遇上"虚幻"

作为当今世界上最炙手可热的游戏开发引擎之一，"虚幻"引擎的大名相信已是无人不知，无人不晓，《毁灭：终结者》同样选择了这一引擎进行游戏的开发，但细心的玩家进入游戏之后，马上就会发现，尽管说明手册上口口声声是利用"虚幻"引擎进行游戏打造，但为何整个游戏世界却是昏昏暗暗，残破无光，一点也没有显示出"虚幻"所拥有的华丽绚烂画面效果？这是一种欺骗行为？



当然不是。为了让玩家能够感受到黑暗末世的独特气氛，游戏设计者有意放弃了"虚幻"引擎中的某些渲染效果，让游戏充斥着一种残破，血腥甚至颓废的味道。如果你"不幸"是一位图像至上主义者，也许会因为对图像风格的不满而放弃这款游戏，尽管它是华丽"虚幻"系列作品的同胞兄弟，但如果你有幸能够接受那表面上的粗糙和颓废，甚至于能够忍住因为长期停留于此带来的不良生理反应，那么恭喜你，游戏的另外一大重要革新系统马上就会展现在你的眼前。

2003 年度美国 E3 大展上最精彩的电脑游戏展示是什么？相信绝大多数的人都会把选票投给《半条命 II》（Halflife2），演示动画中那超乎预想般真实的物理引擎使用，让每一个人都感到发自内心的激动。事实上，在《毁灭：终结者》中也可以发现类似真实物理引擎系统所带来的震撼。游戏中你可以搬椅子、踢箱子、扔酒瓶，甚至去推车。千万不要以为这仅仅是一些小小的花样噱头，正如游戏广告中所宣称的一样，这一切都是真的，你可以搬一堆箱子，然后躲在后面与敌人展开激战，除非你藏身的箱子被全部打碎，否则你不会中枪。当然要批评一点的是，或许是因为要让物理引擎能够表现出真实行动和场景相同的效果，如果玩家不先收起武器就去爬梯子，极有可能会被摔死，而这对于那些初试身手的玩家来说，实在不能算是体贴，自然地对比起 HL2 那让人目瞪口呆的物理引擎系统也就不可同日而语了。

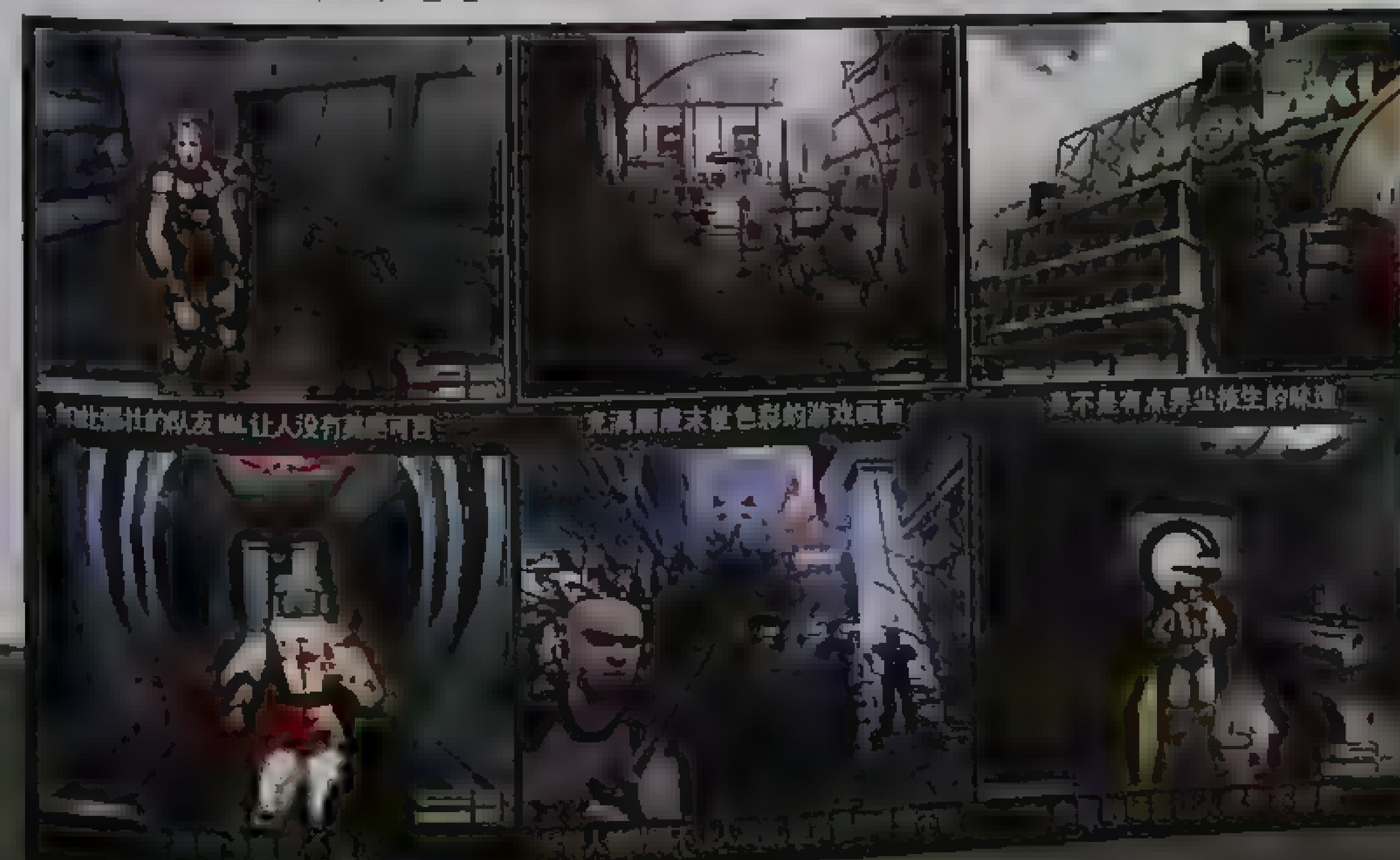


毁誉参半的终结者

由于有了国内代理的缘故，《毁灭：终结者》相比半年前，多了中文版的选择，因此在战斗的过程中，对于整个 2075 年黑暗末世也就有了一个更为清晰的故事说明。但令人遗憾的是，除了上面已被提及的创新功能系统设计和"虚幻"引擎的强力助阵之外，游戏的其他部分并不能够让人感到有更多重复尝试的必要，除非你对疯狂扫射的快感情有独钟。而对于未曾提前体验过《毁灭：终结者》的玩家，那些从美国一直推进到亚洲的任务场景安排，以及时不时看见的中文标识招牌，都会让你对这个本应是完全虚构的架空世界感到一些真实的味道，而这正有助于你更好地融入游戏的气氛中去。

游戏的多人联线系统同样值得一书，但可惜的是，在《反恐精英》的无比威名之下，进行了类似模仿的《毁灭：终结者》尽管有着重生装置的独特设计，但这一陌生的设计相对于人们已经熟悉的规则来说并不适应，所以，如果不算游戏的死忠，相信没有多少人会去尝试多人对战的乐趣。

《毁灭：终结者》具备了一款成功游戏的要素，但可惜的是并不是每一款具有成功要素的游戏都能够成功，相对于市场上激烈的竞争，并且同样实力非凡的最新游戏，《毁灭：终结者》注定只能成为一时的流星，不能不说是一种遗憾。■



Devastation

项目	评分	项目	评分
图像表现	■■■■□	创意	■■■■■
音乐音效	■■■□	动感	■■■■■
操控	■■■■		

出品公司：Digitalo Studios	3D声效卡：DS3D
国内发行：[illegible]	多人游戏：支持
发行版本：中文版1CD/WinALL	控制方式：键盘 鼠标
游戏类型：动作(ACT)	出品日期：2003.9
3D加速卡：D3D	官方网站：[illegible]

最低配置：PIII 700/256MB 32MB显存 1GB硬盘

推荐配置：P4 1.8G 64MB显存

★★★★

灰鹰·邪恶元素之神殿

Grey Hawk:The Temple of Elemental Evil

文/神兵AWEI



玩的就是规则

朋友们，我回来了！

"你们来到一条阴暗的走廊，这里充满了霉烂的气味。借着火把昏暗的黄光，你们注意到走廊的右边有三扇已经长出蘑菇的木门。"

"我踹开第一扇门！"

"这扇已被蛀空的门在你的重击下轰然打开，里面那几只绿色且矮小的生物吃惊地回头望着门这边，请投先攻！"

这是一个中国玩家还在"魂斗罗"里奋战的年份：1987。欧美的"游戏"玩家则是在周末，三五成群地聚在桌边，边吃着爆米花，边用纸、笔、骰子还有他们的头脑，到一个名为"邪恶元素之殿"的地方进行一场伟大的冒险(这是笔者能够找到的最早的TOEE模组的年份，不排除还有更早的)。

这就是一种名叫TRPG的游戏，没有花花绿绿的游戏画面，也没有激昂的战斗音乐，它所拥有的，就是参于游戏者无穷的想像力和绘声绘色的口头描述，而那个叫作邪恶元素之殿的地方，则来自一套名为D&D的游戏规则当中一个以它为名的战役模组。时至今日，当昔日的战士和法师都已经到了为人父母甚至是已经抱孙的年纪的时候，由TROIKA制作、ATARI发行的，让万千FANS激动不已的作品《灰鹰：邪恶元素之神殿》(下文简称TOEE)终于发售。TOEE怀着D&D(龙与地下城)最新的3.5版规则，向世人兴奋地宣告："朋友们，我回来了！"





你看什么?！没见过人COSPLAY崔斯特吗?

酒馆的门"吱哑"一声地开了，走进来的五个人都是生脸孔。酒保不紧不慢地擦着杯子，头也不抬地问："麦酒?"那五人中的一个把罩在头上的斗篷兜帽洒脱地向后一掀，露出原本笼罩在阴影下的精致的女性精灵脸孔："还有面包，先生。另外，能给我们准备几间上好的房间吗?"话语有如天籁，庸懒的酒保被这悦耳的声音震住了，他猛地抬起头，毕恭毕敬地向精灵小姐汇报："当、当然没问题，我的女士。"

现在让我们来看看这群冒险者：差点连门都进不了的半兽人战士，跟他相比之下就像老鼠一样小得可怜的半身人盗贼，用斗篷把自己包得严严实实的游侠，没事就喜欢看书的法师，以及，我们美丽的精灵牧师姐姐。

以上种种，均由玩家自己一手创造。关于这点，相信有欧美RPG特别是"龙与地下城"游戏经验的玩家在投骰和分配点数阶段都不会有问题。而对于绝大部份人，在见到那堆技能时的第一反应通常都是"我的天啊！这都是些什么?！"比起三版的"无冬之夜"，TOEE那大量参照《玩家手册》(PHB)的技能和专长，无论是数量还是复杂的作用和相似的名称，都可以让很多有着丰富龙与地下城电脑游戏经验的朋友，不得不一手捧书一手握鼠标慢慢地造出自己的团队。TOEE创建人物的复杂程度由此可见一斑。

"喂！你把我的刀拿走干什么?！"

"借给我用用嘛，别那么小气。"斗篷游侠拿到刀后径直跑出酒馆，街上的微风使斗篷在他身后飘扬，"在这里耍双刀实在太酷了！"游侠抽出自己的弯刀，再加上刚才哄到手的那把，在荷梅尔特(HOMMLET)村的大街上舞起刀来。正陶醉在自己耍刀技巧的他突然发现有人把游侠的武技当成诗人的杂耍看，他对旁观的人喊了句："你看什么?！没见过人COSPLAY崔斯特吗?"

在历尽创建人物的"千辛万苦"后，玩家终于能进入游戏了。看上去感觉如何?很好，对吧?使用无限引擎的"博德之门"在画面上根本就不能和TOEE相比；而全3D的"无冬之夜"在TOEE面前又显得非常粗糙。TOEE的画面不但好，而且细节丰富，上述那飘扬的斗篷就是一个很好的例子。界面的编排也相当干净，大部份的功能和动作都隐藏在鼠标右键打开的圆型菜单中。当然，最让人拍案叫绝的还是它对人物服饰装备的表现。当看到一个手执巨镰，披着斗篷的黑影；头戴缕帽，手上的长弓随时会射出致命的箭矢的侠客，或是手握两把弯刀的游侠时，你的第一反应是什么呢?



欢迎来到强者村

"朋……朋友，能给我点钱吗?"

冒险小队遇上一名酒鬼，牧师姐姐上前说"真不好意思，我们也很缺钱。不过，我想我们在冒险中也许会找到不错的东西。"

"那……我能加入吗?报酬可以……用……呃……东西代替?"

"那你会干些什么呢?"

在荷梅尔特的大街上，这名酒鬼将会是你遇到的第一个能加入的NPC。首先要记住人的肉体不过是副臭皮囊，别看他其貌不扬，其本质却是一个持有+1单手斧和+1链甲的LV4的真·强者。很可怕，是吧?在荷梅尔特这个只有三个区地图的小村子里，这样的强者遍地都是。粗略统计的数据，光在荷梅尔特能加入的NPC就有十多人，因此即使是自己造不出合心意的人物，游戏中的NPC也足够用来选择了。不过，要注意的是NPC们在抢宝物时总是比玩家快。

"我的羊不知怎的死了大半，你能帮我调查吗?"

"看来是有人偷羊不成，怀恨在心呀~"趁着杰老爷(JAY)和牧师姐姐说话的空档，半身人插嘴道。

听说过TOEE的玩家都知道，它的本质就是个踢门模组(就是没多少剧情，只需要踢门、砍杀，如此循环的模组)。很多玩惯了"博德之门""无冬之夜"、"魔法门"等有着繁多任务的RPG的玩家就会担心："TOEE有足够的任务让我四处跑吗?"虽然TOEE的剧情部份真是少得可怜，但，正如前面所述，村中各式各样的强者除了加入外，也会带来许多变态的连锁任务，比如撮合某寡妇和某男的婚事，当中就已经跟很多其它村民的任务有所关联。任务的完成方法也很多，特别是游戏的结局，简直多如牛毛。而且，TOEE也能让你像在"异尘余生"里那样娶老婆。因此，婚后就拖着老婆去踢门吧(值得一提的是，老婆大人是个善使大菜刀的究极强者，不但懂得大顺劈，更会发挥其管家婆的本色)！当然，除了荷梅尔特，在周边地区也有不少可供探险的地方，护城河哨站(MOAT HOUSE)和纽布村(NULB)等，我们那宏伟的邪恶元素之殿将会在游戏的最后等待着大家到来。



"喔，我还忘了一件事，我的女士。"当酒保带冒险小队上房后，他转身对牧师姐姐说："荷梅尔特的村民都很与众不同，呃，……总之，欢迎来到强者村。"



一切，都要按本子办事

镜头又回到地底的某个角落，随着一声巨响，霉烂的木门被半兽人战士一脚轰成一堆废柴。口中高喊着"来战呀！！"的半兽人高举双手剑，扑向房间里那群豺狼人当中看来最像首领的一员。但，途中他却被路上的几只叫着"嗷！嗷！(AO)"的豺狼人击中，当他冲到目标跟前时已经受到了不算轻的伤害。不明所以的半兽人怒了！他大叫："口胡！这究竟是点解呀?！"

龙与地下城游戏的玩家，都应该向TROIKA致敬，因为，它给我们带来了至今为止最忠于TRPG(纸上RPG)战斗的TOEE！真的，以上的赞美之词并不过份，一直以来，以"博德之门"为代表的D&D RPG所采用的即时制战斗都为TRPG玩家所诟病。为什么?因为TRPG的战斗就是场复杂的战棋游戏，但即时制使得TRPG战斗中的诸多动作和状态荡然无存，连带引起的就是各种利用规则的战术变得无法使用。幸运的是，TOEE没有让我们失望。

前文说到的半兽人的遭遇，正是规则的体现。当半兽人向目标移动时，穿过了豺狼人的威胁区域，因此，半兽人同志就被它们借机攻击，即"嗷(AO)"了。这是在游戏中常会遇到一个最简单的例子，诸如此类还有对抗敌人即将作出动作的"准备动作VS……"等等。合理利用规则也能让一次普通攻击形成恐怖的强力顺劈斩。另外，TOEE也是第一个能够自行制作魔法物品的龙与地下城游戏，这也让战斗变得更加有趣了。

法师终于出手了，他施展的是什么?火球?连环闪电?不不不，是油腻术。遍地的油污让许多豺狼人倒在地上，然后游侠和半兽人就在旁边不停地对试图站起来的豺狼人AO，顺造的话还使出大顺劈。此地清空后，法师打开书，他埋头研究前说了一句"一切，都要按本子办事。"



最后的话

以上是TOEE的方方面面，总体来说是很不错的。不过，笔者要说其实这个游戏的BUG超多。当然，一般的玩家不会感觉得到，因为这些BUG大部份都发生在对规则的种种算法上。有趣的是，制作组TROIKA和一个玩家所组成的名为CICLE OF EIGTH的组织正在与官方比快出补丁，目前是非官方的补丁已经放出了。另外，TOEE游戏不支持联网简直就是个不可原谅的大缺点！以后会不会加入?或是要等《重回邪恶元素之殿》的推出?大家都不知道。■

关于TRPG

TRPG是"纸上角色扮演"(Table-top Role Playing Game)的简写，也就是"桌面上的角色扮演"，它是电脑RPG的前身。朋友几人围坐在桌边，只用一支笔、一个骰子、几张纸和一本规则书，其他完全靠自己的想象来展开故事。简单的说，就如演戏一般，每个人担任一个角色，共同展开冒险。另外还有一名"游戏主持人"(Game Master，简称GM)或称为"地下城主"(Dungeon Master，简称DM)来设定世界架构，并依据规则让游戏顺利进行。与电脑游戏不同，在TRPG里，除了规则是钦定的外，情节完全由参与者决定。而这些钦定的规则，就包括最赫赫有名的"龙与地下城"(D&D)、Sword World RPG(著名的《罗德岛战记》的缘起)等等。



Grey Hawk:The Temple of Elemental Evil

图像表现	■■■■	创意	■■■□
音乐音效	■■■□	故事性	■■■□
操控	■■■■		

出品公司：Troika / Atari	3D声效卡：不支持
国内发行：未定	多人游戏：不支持
发行版本：英文版 2CD / WinALL	控制方式：键盘，鼠标
游戏类型：角色扮演【RPG】	出品日期：2003.9
3D加速卡：支持	官方网站 www.greyhawkgame.com

最低配置：PIII700/128MB 16MB显存 1.1G硬盘
推荐配置：PIV1.4G/256MB 32MB显存



优点：[illegible]

缺点：[illegible]

太空殖民地

Space Colony

模拟人生宇宙版

文/[illegible]

模拟人生"（The Sims）系列是 EA 公司的王牌作品，欧美畅销游戏榜的前列数年来一直被其以及麾下的 N 个升级版牢牢占据，足见该游戏之巨大魅力和深远影响。如果把模拟人生的舞台从狭小的小镇移植到广袤的太空中，再加上《动物园大亨》类的经营元素、《星际争霸》类的战争策略元素，这将会烹调出一道怎样的大餐呢？曾经制作出名作"要塞"系列 Gathering 在今秋推出的《太空殖民地》（Space Colony）就是基于这样一种设计思想而开发出来的新游戏。

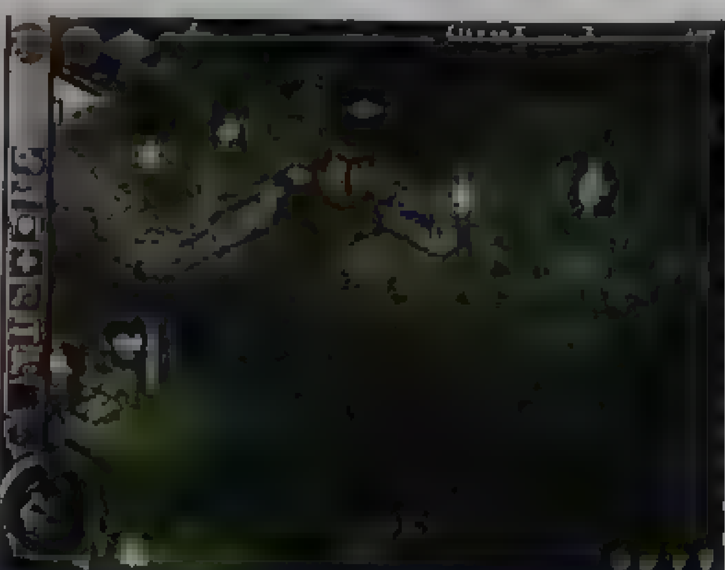


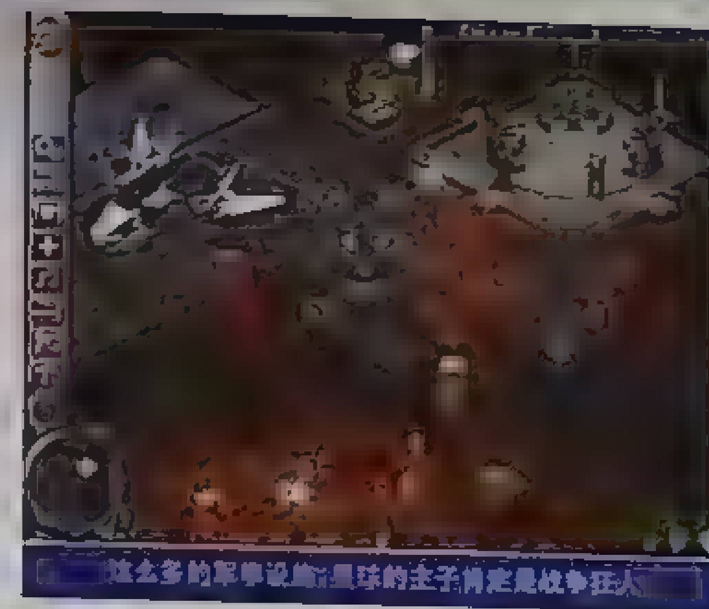
任务模式和自由模式

《太空殖民地》的背景设定于遥远的公元 2153 年，早已飞出地球局限的人们在浩瀚的星河中寻觅到了许多生存之地。但各星系贫富分化，一派非常富有，过着奢华的日子，另外一部分则极度贫困，依赖挖掘星球矿产勉强维系生活。23 岁的美国科罗拉多州女孩 Venus Jones 心灵手巧、多才多艺，开发者设计了这个红发 MM 引领着你进入殖民时代的太空。

游戏方式分为两种，剧情方式是以 Venus Jones 为主角，完成一系列 20 余个关卡任务。另外的自由方式则包含星系模式（Galaxy Mode）和沙箱模式（Sandbox Mode），在这里，玩家可以任意选择星球开始游戏，甚至可以用创造关卡的模式自己"定做"一个星球。

除了 Venus Jones 外，还有 20 余个不同国家、不同肤色、不同性格、不同能力的角色，在游戏之初，一关中出场人物可能只有 2、3 个，但是随着任务的深入和难度的加大，就会达到一次出场 10 个以上角色的时候，此刻你就会感到鼠标有些忙不过来了。这里有一处设计缺陷体现得特别突出，当你控制某个角色时，场景中的该角色和其他人并无任何区别，加上场景的设计比较花哨，你要从中辨认出你所控制的角色实在是很困难，如果设计者将其轮廓闪烁化处理，可能让玩家更方便一些。


[illegible]样的太空小屋，旁边的建筑[illegible]工厂


这么多的军事设施，星球的主子肯定是战争狂人


图中箭头所指为基地三大主要控制台

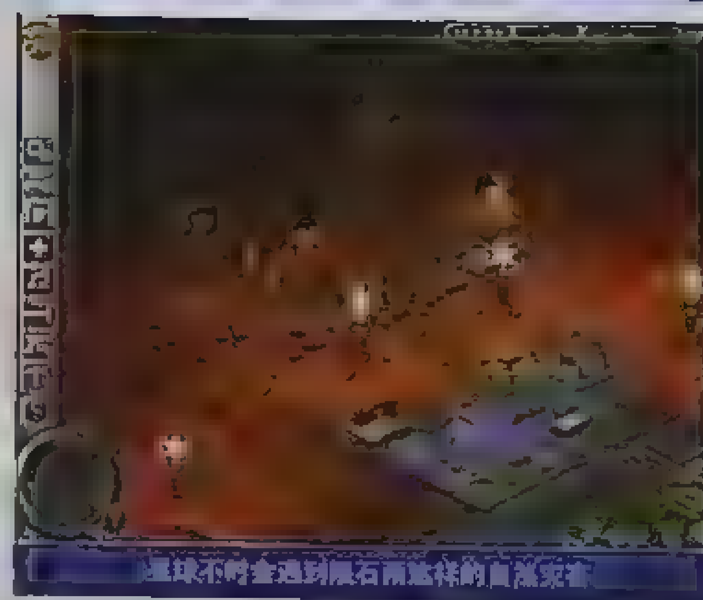


一座结构复杂的外星基地

游戏总是从一队角色乘坐太空飞船降落在星球上开始，星球基地的核心建筑是"控制中心"（Bridge），通常位于基地中央，内部包括了电力控制台、氧气供应控制台、医疗中枢等，如果该建筑物遭到破坏，任务即告失败。在画面的左边，从上到下有一列八种控制选项，代表着不同种类的建设指令，分别可以制造基础设施（房屋、电力、氧气、清洁、消防等）、家具设施（床具、沙发、盆栽等）、饮食设施（厨房、酒吧等）、生活设施（淋浴间、医疗室等）、娱乐设施（迪斯科、健身房等）、工业设施（各类矿产资源工厂）、军事设施（防护塔、雷达、自动机枪等）以及观光旅游设施（吃角子老虎机、旅馆等），林林总总的建设项目共有百项之多。

要大兴土木就肯定要耗费资源，除了氧气和电力这两项太空中最基本的生存要素以外，游戏设计的资源共有 10 种，其中包括同类游戏中从未出现过的硅、钛、氢气等等，算得上是高科技元素了。而除了这些资源以外，日常的耗费体现在星球货币（Credits）数目的起起落落上，人员的生活和设施的运转要不停消耗货币，而生产设施的产出也会让货币得到积累，这一数目在画面的右上角可以看到。画面的左下角是一个典型的缩微地图，地图上方的金钱图示是卖出设施获取现金的指令。

游戏的 3D 场景设计得比较华丽，卡通化的人物角色也各有个性，但场景的面积多半不大，给人以相当拥挤狭窄的感觉，而且地图无法放缩，画面更是没有设计拉远推近功能，就连设施摆放时，也没有设计转动方位的控制，使得所有的设施只能按一个方向摆放，这些缺陷实在是让人觉得遗憾。


星球不时会遇到陨石雨这样的自然灾害



拥有诸多属性的游戏角色

画面的左下角是角色的头像，有绿色、黄色和红色三种颜色，绿色代表心情和健康程度最佳，黄色次之，红色则代表该角色极度不满，值得高度注意其情绪发展。如果角色染病，还会在头像上出现闪烁的骷髅头图案。点击任意一个头像，则会选择控制该人物，并且在画面左侧中部打开一个小小的角色属性窗口。从这个窗口，我们可以了解到角色所有的信息：眼球图标是寻找合适工作的辅助按键，点击大脑图标可以掌握角色擅长何种技能，星星越多的技能图标就是他最适合的工作；红心图标可以得到其和基地中的人员关系图，看看他的朋友和敌人分别是谁，防止他们发生冲突。脸形图标是心情最直观的体现，金钱、娱乐、社交、饮食、睡眠、卫生以及医疗满意度是其心情好坏的诸多要素。用数字 1、2 标识的圆圈代表着其正在从事的主要工作和第二职业，旁边的小垃圾桶图标则可以用来更改其工作职业。

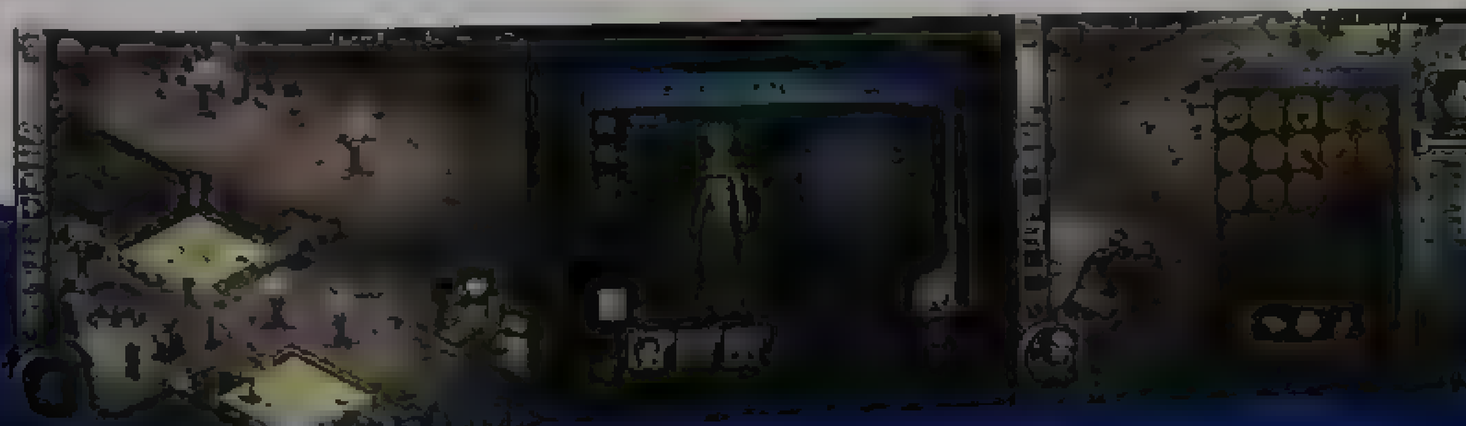


比较简单的经营和建设

游戏以建设为主要任务，许多关卡以抵抗外星生物侵袭、全体人员心情愉悦、采集某种资源达到一定程度等等为任务，让玩家接受不同方面的挑战，趣味性和可玩度是不错的。要搞好建设，就要考虑到经营的重要性，这两者是相辅相成，而在这些过程中，你要时刻注意成员的心情，如果由于某一个人心情欠佳，就可能导致斗殴、毁物等等许多严重后果产生。你也可以有意让你的殖民地居民坠入爱河，你只需仔细为他或她选择一位合适的伴侣，经过一段时间的共同生活和工作，他们可能两情相悦，这样不但可以提高工作效率，更可以让社会稳定。

军事设施的建设往往是必须的，凶恶的外星生物经常会对基地造成破坏，甚至会大举进攻基地，要注意在有限的空间里为基地设计好防御 + 攻击的体系。在生存问题解决后，你可以通过建造动物园、高档宾馆甚至是太空高尔夫球场等等设施来吸引星际游客，以获取更多的收入。这些游戏细节充满了养成、经营和策略的成分，相信每个玩到游戏的朋友都会轻易地感受到设计上的新意。稍有遗憾的是，和那些单一成分的养成、经营或者策略游戏相比，《太空殖民地》显得简单和容易得多，复杂程度不够。另外，游戏没有设计联网模式，降低了游戏的吸引力。

游戏有一处很有意思的设计，那就是附带的 MP3 播放器，你可以自由选择喜欢的歌曲作为背景音乐，前提是你的电脑中有这些 MP3 格式的歌曲。在文章结尾之时，我们又看见"模拟人生"系列推出了最新的资料片《魔法世界》（The Sims.Makin Magic），这已经让人见怪不怪了，如果本文介绍的《太空殖民地》能够在日后推出资料版本，在各方面加以强化的话（特别是增添联网模式），我想这款老少咸宜的游戏一定可以长期保留在玩家的电脑中。■



Grey Hawk:The Temple of Elemental Evil

图像表现 ■■■□　创意 ■■■■
音乐音效 ■■■□　耐玩性 ■■■□
操控 ■■■□

出品公司：Gathering　3D声效卡：支持
国内发行：未定　多人游戏：不支持
发行版本：英文版 1CD / WinALL　控制方式：键盘 鼠标
游戏类型：策略：STS　出品日期：2003.9
3D加速卡：D3D/OpenGL　官方网站：www.spacecolonygame.com
最低配置：PII 800/64MB 4MB显存 8速光驱 850MB硬盘
推荐配置：PIII 1.2Ghz/128MB 32MB显存

★★★☆



印地系列赛

IndyCar Series

极速盘旋

文/王博

超越生理极限

印地赛车的发源地是美国印地安纳波利斯，车场建于 1908 年，周长 4 公里，路面使用 300 万块砖头，由此得名"砖墙院"，当时造价 7 5 万美元。1961 年，赛道重铺柏油，耗资 3200 万美元。1996 年，印地赛车分裂为 CART 和 IRL 两大阵营，后者即"印地赛车联盟"的缩写，比赛全部在类似印地安纳波利斯的椭圆赛道进行，本文介绍的《印地系列赛》正是模拟 IRL 赛事的一款游戏。

印地赛车其实相当于一架贴地"飞行"的战斗机，由于椭圆赛道坡度较大，赛车转弯时酷似战斗机盘旋，而车手将承受 4~5G 的离心力。试验证明，连续承受 5G 超过 7 分钟会使车手丧失意识，幸好每条椭圆赛道尚有 2 段直道可供缓冲，但时速超过 365 公里仍然是车手的安全极限。一场印地比赛通常持续 1 5 小时以上，这意味着车手连续乘坐近 2 小时的"过山车"，而事实上印地赛车的离心力比过山车还要大出许多。赛后车手会感到头晕恶心，有些车手走路不能保持直线。剧烈的生理反应使最优秀的车手也有可能失误，赛车撞上护墙上的瞬间冲击力可达 30G 以上，即 1 个车手要承受相当于自己 30 倍的重量，虽然身体被多点式安全带紧紧固定，但 2003 年发明汉斯头颈固定系统之前，车手的头部是无法固定的，最大的危害是脑干受损，脑干是人脑产生意识的区域，位于颅骨和脊椎结合部，高达 40G 以上的震荡会使脑干彻底瘫痪，为此，美国各赛事中平均每年有 22 位赛车手失去生命。

仿佛与速度搏斗

当玩家驾驶印地赛车在坡道上高速转弯时，车架由于强烈过载和路面颠簸而晃动，轮胎"啃咬"着路面，悬挂仿佛在"挣扎"，而一旦偏离铺满胎印的内弯路线将导致车轮附着力衰退，此时应收油、保持方向并逐渐把车"遛"回来，刹车和猛打方向只会造成转向不足，赛车会笔直冲向护墙。游戏中，刹车刚被踩下即造成轮胎锁死，所幸游戏预设的车辆调校使赛车在任何赛道都无需制动，多数弯道全油通过，少数弯道收油入弯。一位印地车手曾说过：优秀车手和普通车手之间的差别在于前者能预见事故。游戏中一旦前方发生车祸，建议点踩刹车、柔打方向并做规避动作，切勿紧急制动，那样做只会使你的处境更加危险。

印地联盟今后将使用"泡沫软墙"替代现行的水泥护墙，泡沫碎裂可以吸收撞击能量。但游戏中的所有护墙仍由水泥构成，玩家出弯时贴近护墙固然可以减少前轮的转向阻力，也可提高 3-5 公里时速，但稍不留神就可能把悬挂撞断，建议初级玩家出弯时与墙面保持 3-5 米安全距离。游戏不设后视镜，车手只能一边高速驾车、一边按键切换到后视角，当然这也意味着你将无法看到前方路况，因此玩家更多的时候要注意车队"看台观察员"的语音提示："Up Side"表示对手在你右侧；"In Side"表示对手在你左侧；"Still There"表示对手仍与你并行；"Clear"表示你已超越对手或对手超越了你。

游戏的键盘操纵感很好，转弯时前轮被锁定在一个略偏于转向过度、但基本合适的转向角度，玩家只需决定何时按下或松开转向键，以决定赛车的入弯时机和出弯走线，如果转向键按得恰到好处，赛车将以最佳路线过弯。力回馈方向盘的驾驶感觉更自然，转向幅度和转向精度可以调节，以适应不同驾驶习惯的玩家。实际情况中，为提高车辆的左转性能，印地赛车的胎压、轮胎内倾角和前轮束角采用不对称布局，赛车有少许左转趋势，因此车手在直道须向右略打方向以抵销车辆的左偏倾向。但游戏未设这种"偏轮效应"，玩家在直道无需抬左臂向右修正方向，而一概是抬右臂向左入弯，由于左右臂不能交替运动，游戏时间超过 20 分钟会使右臂前三角肌酸痛，不过相对于真实印地车手赛后双手起泡，游戏毕竟是轻松许多，尤其是当你拔掉力回馈方向盘上提供转向阻力的变压器或使用非力回馈方向盘时就更是如此。总的来说，《印地系列赛》对键盘和方向盘的支持度都很好。



视听效果平淡

印地比赛中大多数赛道的平均时速都在 300 公里以上，但游戏的速度感并不抢眼，究其原因，大概是因为路面沥青质感不够突出，极速飞驰时难以产生"唰唰"的射流效果，所幸比赛开始一段时间后路面会出现零星胎痕，这些胎痕"嗖嗖"掠过底盘，使速度感略有提升。还有，弯心涂道线太细，高速转弯时玩家缺乏清晰攻弯参照。而赛车座舱更是简单，方向盘缺乏细节刻划，导致驾驶者临场感不足。印地赛车顶链设有袖珍摄像机并采用广角镜头，转播时劲速十足，然而游戏却未设车顶驾驶视角，这不能不说是一个败笔。或许由于视觉效果比较简单，游戏对硬件要求并不高。

再听游戏音效，其表现力也是优劣参半，火石牌轮胎与地面剧烈磨擦时的"响胎"声听上去挺刺激，但 8 缸涡轮增压引擎的噪音既沉闷又杂乱，难以煽动驾驶者的激情。椭圆赛道路质平坦，但轮胎高速碾过某些轻微颠簸处还是会发出"咕咚"一声，这个细节捕捉得很细致，然而轮胎轧上搓板路肩时却无半点儿响动，这岂不是自相矛盾?

游戏设定可圈可点

游戏档案会显示玩家的夺冠总次数和领跑总圈数，每当你创造优异成绩，会得到金卡、银卡或铜卡奖励，卡上记载有关印地赛车的相关知识。方向盘的设置简明扼要，只有中央敏感度、转向敏感度和协助操控度 3 项。辅助驾驶功能包括自动变速箱、减少电脑车手侵犯性以及增设驱动轮牵引力防滑控制等。游戏还附带赛手培训课，包括印地概述、基本驾驶原理、高级驾驶原理、综合课程、晋级资格、赛车技巧、维修站策略及其它注意事项。如果你选择职业难度，既使赛程仅有 10 圈，游戏也会加速油耗及车耗，使玩家必须进站加油换胎，而且事故肯定招致黄旗缓行，此时你只有慢速绕圈并等待清障车和救护车紧急处理现场，借此体现印地赛的真实进程状况。

玩家不要误以为印地赛车使用 5 挡变速箱——印地赛车使用 6 挡顺序式变速箱，但大多数时间只用 5 挡，只有当车手进入前车尾流并接近极限车速时才会升到 6 挡，这一点在游戏中也被表现出来。令人惊异的是印地安纳波利斯的车辆调校竟将尾翼设为 -1 度，原因大概是高达 365 公里每小时的弯速已使车身产生足够下压力，尾翼轻微倒转有助于减少转向不足。游戏中的车辆调校包括胎压、弹簧、阻尼、底盘离地间隙、变速箱、轮胎倾斜角、前轮束角和扰流翼共计 8 项，游戏已根据不同分站进行大致预设，但调校水准参差不齐，比赛成绩落差较大，建议玩家根据实际情况再做微调。



简练纯粹之极速哲学

印地赛车是一项要求精神高度集中的运动，有些车手甚至连压到赛道上的一枚硬币也能觉察到，心理学家称之为"进入理想状态"。印地车手每天花 4~6 小时训练体能、协调性、反应力及其它技战术，由于车祸难以避免的给参赛者造成心理负担，车手还要额外进行心理训练。相比而言，参加《印地系列赛》的虚拟车手所承受的压力要小很多，游戏使我们在不冒任何生命危险的前提下体验印地赛车的高速和刺激。不要以为椭圆赛道单调乏味，其实弯形简单才意味着赛车能获取更高车速，印地赛车就是这样一部极端单纯的速度机器，这部机器可以使驾驶者接近自己的神经承受极限。在风驰电掣的盘旋之中，玩家将领悟印地赛车所蕴涵的临界于"生死之间"的极速哲学。■

IndyCar Series

图像表现	■■■	创意	■
音乐音效	■■■	权真度	■■■□
操控	■■■		

出品公司：Codemasters	3D声效卡：不支持
国内发行：未定	多人游戏：不支持
发行版本 2CD/WinALL	操控方式：键盘 摇杆 方向盘
游戏类型 运动竞速[SPT]	上市时间：2003.9
3D加速卡：D3D	官方网站：www.codemasters.com

最低配置：P3-750M/128MB 32MB显存 1GB硬盘

推荐配置：P4-1.4G/256MB 64MB显存，1.6GB硬盘

★★★



优点：[illegible]通玩家也可通过辅助驾驶把云斯顿赛车开得有模有样，拥有更具趣味性的职业模式

缺点：[illegible]与 PAPYRUS 公司相同题材的游戏相比，图像色调和纹理贴图[illegible]杂乱，而且各个赛场的构造水平参差不齐，其中[illegible]，而对于 NASCAR 赛事的速度表现及整体氛围的营造还给人以不够饱满的感觉



雷霆云斯顿 2004》与本期介绍的《印地系列赛》非常近似，二者都使用椭圆赛道，只是车速有快有慢。如果说印地赛车速度快得几乎令人"神经崩溃"，那么云斯顿赛车则恰似一把超级"转椅"，在不紧不慢之间诠释椭圆赛道的乐趣。

超级"转椅"

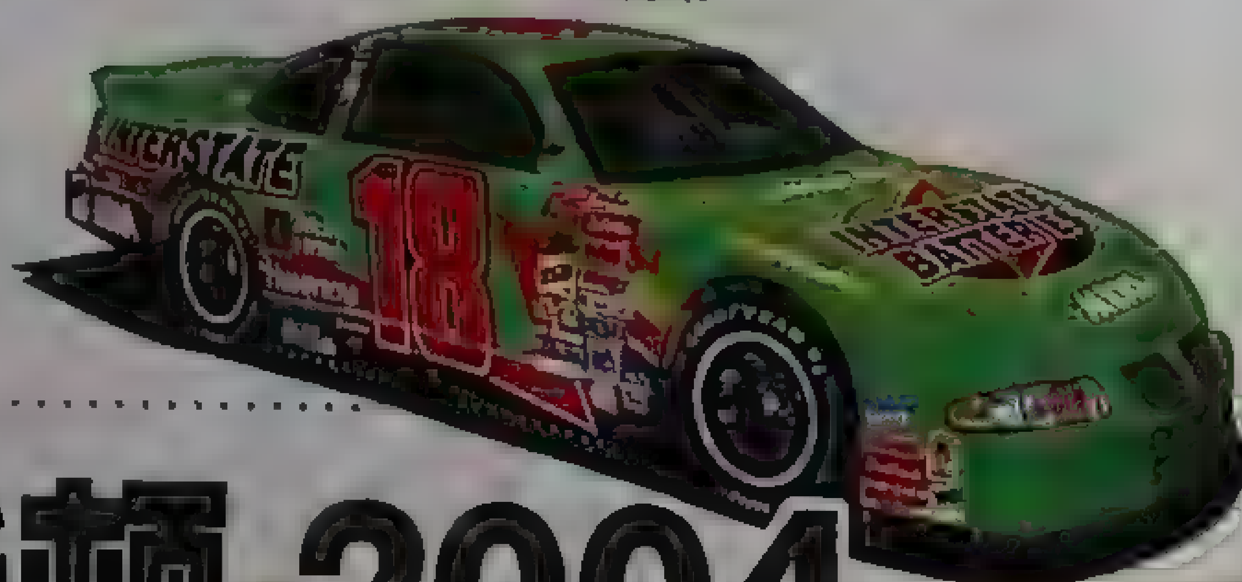
雷霆云斯顿 2004

NASCAR Thunder 2004

文 / 飞博

视听效果颇为震撼

椭圆赛道的沥青颗粒较粗，高速行进时使人觉得速度更快。赛道边缘线比较清楚，车手切弯可以更准。赛场空间感较好，玩家容易判断与前方弯道的距离并决定何时收油或刹车。赛车与护墙刮蹭后会迸出火星，令驾驶者情绪为之一振。不过游戏总体色调偏暗，车身反光和广告贴图也比较模糊。音效方面，云斯顿赛车的引擎转速不算太高，因此噪音比较沉闷；场边摄像镜头会随着车流飞驰而过而发生震动，音箱中随即传来"嗖嗖"气流音，令玩家临场感提高。



驾驶感觉细腻精确

相对于前作，游戏的物理引擎进步幅度较大，驱动轮打滑、刹车锁死、轻度颠簸、车身打摆子都刻画得很真实，此外还有云斯顿赛车的"偏轮效应"，玩家在直道需向右略打方向以抵销赛车左转倾向，但修饰幅度不大，不致令人感到别扭。电脑 AI 比较宽容，玩家采用烧别或阻挡战术会使电脑暂缓超车，轻微推撞也会使对手迅速让到一旁。不过超车时的"弹弓效应"不明显，玩家无法利用前车排开更多空气阻力。相反的是救车较容易，高速侧滑也偶尔能拉回来，至于轻微挤撞和刮蹭更不足以造成失控，玩家不必战战兢兢的参加异常拥挤的云斯顿车赛了。当然，以上亦与难度有关，如果将难度提高，这款游戏仍是很具挑战力的。比较而言，EA 出品的"雷霆云斯顿"系列试图满足各个层次的玩家，而 PAPYRUS 经典的"云斯顿赛车"系列似乎只针对中、高端车手。


轻微的挤撞不会造成失控

游戏操控简便顺手

驾驶难度和辅助驾驶功能有多种选择，便于新手循序渐进。键位设定复杂，车辆调校更是繁复，为此游戏附带正赛和排位赛两种预设调校。比赛信息分别用【F1】键~【F10】键切换，但玩家一边按键一边比赛较易分神。键盘操纵感非常顺手，所有试车圈速均快于方向盘（默认驾驶难度 / 默认调校 / 油箱全满 / 每条赛道测试 20 圈）：




方向盘挡住油表和水温表

	键盘	方向盘
1 里奇蒙德(Richmond)	21'971	22'715
2 凤凰城(Phoenix)	28'126	29'350
3 德克萨斯(Texas)	29'932	30'666
4 芝加哥(Chicagoland)	30'497	31'468
5 堪萨斯(Kansas)	32'240	32'898
6 迈阿密(Miami)	35'553	36'107
7 密歇根(Michigan)	37'914	39'356
8 加利福尼亚(California)	40'074	40'914
9 印地安纳波利斯(Indianapolis)	53'236	54'433

未来的"主人翁"

据传 PAPYRUS 公司之所以从《云斯顿赛车 2003 赛季》（NASCAR Racing 2003 Season）之后就不再推出这一老牌赛事系列的新作，主要原因是 EA 已经与 NASCAR 签约，获得了 2009 年之前专属 NASCAR 游戏制作授权，包括车手、官方赛道及车辆资料均被 EA 垄断，这个消息多少令人感到有些郁闷（不正当竞争啊 @#$!%& ）。拿四年资历的《雷霆云斯顿 2004》与九年资历的《云斯顿赛车 2003 赛季》比较而言，无论是图像、音效、物理还是操控，各方面的差距还是显而易见的。但此专属授权传闻若属实，而你"不幸"又是 NASCAR 的狗迷玩家，现在你也该试着习惯 EA 品牌的驾驶风格了，否则，接下来的六年里你该怎么办呢？哈哈哈哈…

从好的方面来看，EA 的娱乐思路与 NASCAR 的结合，也许可以为这么多年来 PAPYRUS 公司在 NASCAR 游戏中英国式的刻板传统带来一些变革。此次多平台发行的《雷霆云斯顿 2004》即带来了家用机上竞速游戏惯用的职业模式，玩家要为车队拉赞助，改装和调试赛车并做一些研发工作，看起来不错吧？■

NASCAR Thunder 2004

图像表现	■■■□	创意	■■■
音乐音效	■■■■	拟真度	■■■■
操控	■■■■		

开发公司：EA Sports	3D声效卡：不支持
国内发行：美国艺电（待定）	多人游戏：支持
发行版本：1CD/WinALL	操控方式：键盘 摇杆 方向盘
游戏类型：运动竞速（SP）	上市时间：2003.9
3D加速卡：D3D	官方网站：thunder2002.ea.com

最低配置：P3-800/V128MB，32MB显存，1GB硬盘
推荐配置：P4-1G/256MB，64MB显存



冰上

文/刑相【imagee@21cn.com】

当章渔在湖边的长椅上坐下，开始拍摄前的准备时，他才意识到自己的手已冻得快要失去知觉了。

一边将个头不小的机器取出来，一边皱着眉头打量四周被银白色尽情涂抹的景物。

“为什么非得派我去，找个专业的……”几天前，他曾徒劳地对监制抱怨。

“你知道找专业的要花多少钱吗？况且根本没那个必要，经费要花在刀刃上，我们没有多余的钱来烧。”

于是，理应身处温暖，也可说是炎热的南国，在种植着阔叶热带植物的房间里，准备大展拳脚的有为青年，不得不孤身一人来到这北国偏远之地，做起了完全缺乏理论依据的工作。

临走时，几名同事还故作姿态地表示羡慕。是啊，他心想，对外界温度保持在零度以下，穿得比北极熊还像北极熊的家伙，怎么羡慕都不为过。

章渔拧开镜头盖，端起了机器。第一次站在这里时，仿佛置身于标准风景画中的幻觉便扑面而来，此刻，这种感觉更为强烈了。镜头里，以远山为背景的冰湖，散发出淡淡的，远离尘世的苍凉气息。

除了……

一道天蓝色的身影如风般掠过，转眼之间，已在十几米开外。

她靴上的冰刀划过冰面时，发出异样的，令人不寒而栗的声音，同时在冰面上留下了明显的划痕。

章渔拍下了那些痕迹，随即用镜头追逐着快速移动的少女，他在无法判断究竟获取了哪些画面的情况下，近乎机械地按着快门。

“热身完毕。”

当章渔已经开始从精神上感到疲劳时，她终于停在了他面前，故意用很严肃的语气说。

“你为什么要笑呢？”章渔莫名其妙地问道。

“嗯？”

“正式表演的时候，你为什么总在笑呢？”

“……习惯吧。一开始便是这样，别人也都这样。”

“可是，表情不是应该随音乐而变化吗？”

她用一只脚的刀尖在冰上轻轻点了几下，似乎觉得这个问题一时难以回答。

“这就开始吗？”章渔并不想影响她的情绪。

她点了点头，摆动身体滑向冰湖中央，同时顺手戴上了一只小巧的耳机。

章渔取出三角架，将手里的机器固定在其顶部，确定了目标及相对距离后，他按下了摄像键，接着他走到一旁，又按下了放声机的播放键。

音乐响起，少女挥动双臂，穿行于冰上。

章渔在长椅上坐下。他看了看身旁的机器，那东西正不断调整焦距，追踪目标，可谓一丝不苟。

这也算是军用科技转为民用的种种好处之一吧。他苦笑着，心想。不努力的话，迟早会被这些家伙淘汰掉。

也许就在我这么想的时候，全球的失业率又提高了几个百分点。他又想。

章渔拿出了手写本。

需要一些文字的东西，需要一些具体的想法。正如监制所言，需要更进一步的资料。

然而，他一行字也写不出来。花样滑冰，他对此一窍不通，也谈不上什么兴趣。

手写本的正面，贴着一张少女的签名照，照片上，她带着迎合式的微笑，浅到几乎看不出的酒窝下，工整地写着她的名字：何夕舞。

她也算是某种偶像吧。章渔挠了挠头。怎么会用这种中学生的笔迹来签名呢？

他将照片与真人比较，觉得这简直就是两个人。

何夕舞在湖面的远处跃起旋转，然后又在镜头前跃起旋转，在此过程中，她不断变换着姿态，并保持着令人目眩的高速。她那柔韧得不似人体的身体曲线，即使在章渔这个完全外行的人看来，也具有一定的诱惑力。

然而，这很难说就是女性对男性的那种吸引。面对此时的她，更像是面对着……是的，更像是面对着这冰湖。她与这环境，是如此的一致。

当然，也不尽如此。

尽管冰冷生硬，但却真实而不虚伪，比起南国温室中生长出来的毒花，也许更有资格用美来形容。

章渔忽然产生了这样的想法。

这时，何夕舞停在了冰湖中央，她张开双臂，完成了结束动作，紧跟着整个身体都放松下来。她在冰上轻点几下，如同雕像般借助惯性滑向章渔。

每次留意到对方单薄的身体，章渔便觉得如释重负。

这样的身体与他所知的年龄并不相称，就这么看起来，她简直像个孩子。

“不冷吗？”他极uctively问身着短裙的少女。

“很热啊！”看得出，她正调整呼吸。

章渔这才注意到她已满头大汗，腮边北国少女特有的红晕也越发艳丽了。

“简直红得像个苹果……”章渔借此打消了欣赏的念头。

何夕舞麻利地披上一件毛绒大衣，随手将束着头发的细绳扯下。

接着她微微摆了摆头，让齐肩的长发披散开来。

就在这不可思议的一瞬间，她由一个稚气未脱的女孩变成了具有成熟气质的少女，那似乎与冰雪融为一体的疏远感也随之而消失了。

她露出让人感觉亲切，但又有些做作的笑容。

“冻坏了吧？去喝点儿热的东西。”

“……”

尽管不是第一次见识，章渔还是吃惊不小。

他想起了高中时的一位同窗，那是一个在平时扭扭捏捏有些娘娘腔的家伙，但当他出现在足球场上时，就只能用“禽兽”二字来形容。

她大概也是那一类。

两人坐在一家简朴的咖啡店里，但都没有喝咖啡，而是要了热的牛奶。

“我真的这么受欢迎吗？”这个问题何夕舞已经问了不只一次。

“这是相对而言的，比你更具知名度，可供选择的人当然也有。我想他们真正看重的，是你在这方面的潜质。”

“你确定？”

“我不确定。”章渔打算把事情推得一干二净，“说老实话，不管是花样滑冰还是包装明星，我一无所知。我所说的，都只是段剑个人的看法。”

“段剑……”

“他没跟你讲清楚吗？”

“他没有和我直接联系，是教练告诉我的。”

既然说是朋友关系，却没有直接联系，章渔觉得有些不太寻常。

“他在做什么？”她轻轻搅拌着杯里的牛奶，问道。

“他是监制。”

“监制是什么？”

“监制就是监工。”

因为章渔那种夸张的抱怨语气，何夕舞忍不住笑了起来。

“他很严格吧？”

“还好。”章渔看了看手里的资料，“话说回来，我没想到他对花样滑冰这么熟悉。”

“你不知道吗？”何夕舞瞪大了眼睛，“他过去被认为是很有希望的选手……我们还一起滑过双人。”

“不可能吧……”章渔眼前闪过一个不小的啤酒肚，那叠资料从他无意间松开的手中散落到桌上。

“现，在，的，女，孩，们……”何夕舞看着其中一页，一个字一个字地念道。

“倒着看也能认字？”章渔微微一笑，替她念了出来，“现在的女孩们对花样滑冰的热情日益高涨，如同看了魔似的在冰上旋转，那种入迷的程度简直只能用‘可怕’来形容。可以预见，她们将是该产品主要的消费群体，同时，男性也……”

“男孩子也会买吗？”她好奇地问。

看来，她对这个市场，不，应该说她对现阶段的人性，是一点儿也不了解。

“……不管怎样，激发起操纵缺衣少食的少女们做出各种动作的兴趣，向来是某些非主流游戏半公开的成功秘诀。”

刚开始，她并没有明白章渔的意思，但理解以后，她撇了撇嘴，露出了掩饰不住的轻蔑神情。

“是无聊到近乎下流的需要吧。不过，对于被传媒污染的年轻人而言，眼见苦心经营的人生梦幻一个个破灭，又能从何处得到些许安慰呢？”

“……”

“我们并不提供救死扶伤的良药，我们只出售具有短暂效力的麻醉剂，使人暂时忘却无法摆脱的现实。仅此而已。”

她对章渔的言论根本不以为然，反而是抱有某种难以接受的态度“听起来实在太极端了。难道你所认识的世界与我所认识的世界不是同一个吗？”

“……”章渔将杯里剩余的牛奶一饮而尽。

他想她说得一点也没错。

她是生活在一个既不允许颓废，更不允许自我放纵的世界。这样的世界，与他过去所熟知的那个，的确相去甚远。

晚上回到旅馆，章渔按照约定，将当天所有的资料通过电子邮件发回了公司。

第二天，他收到了令他哭笑不得的回复。

“越来越离谱了！这种无耻的设定！”章渔心头一阵鬼火直冒，“干脆改行去做色情游戏算了！”

然而，他又不得不承认，段剑的这一想法将成为吸引大部分游戏者的又一亮点，这就更令他恼火。他仿佛从别人身上，看到了自己内心的阴暗面。

今天，何夕舞在冰上热身时，章渔没有拍照。他闷闷不乐地翻看着这两天拍的照片。

其中有几张面部特写，表情极为生动。



尽管身心都应该非常健康，眼神却……

像她这个年龄的女孩，再怎么开朗，多多少少也会有忧郁的一面。章渔用食指弹了弹手里的照片。这种似乎天生的伤感，很难分清是时髦，还是一种需要。

想必和传媒的刻意渲染也不无关系。他下了结论，其实又是在老调重弹。

此时，不远处的何夕舞在跳起旋转时，身体忽然失去了平衡，重重地摔在了冰面上。

章渔急忙跑过去，想扶她起来。

“别动！”

“怎么啦？”章渔被她的语气吓了一跳。

“好像断了……”

章渔感觉像是被人用烟灰缸砸在了头上。断了？哪儿断了？她说断了，这意味着什么？然而，他已顾不了这么多。

他蹲下身，轻轻碰了碰她的腿。

“痛！”何夕舞咬了咬牙。

“……可以抱吗？”

“可以。”她垂下了头。

章渔俯下身，小心翼翼地把她抱了起来。

“真难看。”她低声说。

“嗯？”章渔没明白她的意思，他随口解释道，“因为很重啊。”

“你的动作根本就不对，你……”她忽然目不转睛地盯着章渔的脸。

“怎么啦？”

“我好像真的很重。”

“我抱得动。”

“你脸上全是汗。”

听她这么一说，章渔这才发觉自己后背全都湿了，衣服贴在身上，很不舒服。

她猛地伸出双手，抓住了他的衣领。

“你干什么？”章渔觉得很不自在。

“我怕你把我扔到地上。”

“……”他大概已经明白了是怎么回事。

“是骗你的。”

“你……”章渔也只有苦笑了，他松开手臂，将何夕舞放下。

刚一落地，她就像小孩子一样笑了起来。

这样老套而且并不好笑的玩笑，却笑成这样，章渔似乎从某种偏面感受到了她丝毫未曾言谈，却长久承受着的，常人难以想象的压力。

“你怎么一句话也不说？”面对章渔无声的目光，何夕舞多少还是觉得有些不好意思，她咬了咬嘴唇。

章渔看着她的略显窘迫的样子，心头突然涌起一股亲近感，一直徘徊在嘴边的话，就这样自然地说了出来。

“想去你住的地方看看。”

“住的地方？你说的是……”

“卧室。”

“啊?!”她用两只手捂住了嘴。

“我知道这样的要求有些过分，是他们自作主张。”章渔慌忙解释道，“突发奇想，有病！非要在游戏里设计这样一个场景，用来做主界面。”

“主界面？”

“就是……”他并非第一次遇到这种情况，要解释一个显而易见的概念，反而困难重重。

“总之是很有必要的。”

“你其实也想看看我的房间吧？”何夕舞放下两只

手，仰起脸笑嘻嘻地说。章渔这才明白刚才吃惊的样子是她装出来的。

"我？我已经过了那个年龄。"

"你才多大呀！真是不坦率。"

"已经很坦率了。"

"那就走吧。"

"现在？"

"反正你一定很想看吧。"

章渔掉头看着旁边，好像头痛似的皱起了眉头。

没想到，这个人原来是自恋的。

也难怪，若不是自恋的话，如何能在众目睽睽下展现那美妙的身体技巧呢？

这么一想，章渔也就不介意了。

而当他真正走进何夕舞的房间时，他完完全全个地松了一口气。

用"少女的卧室"作为界面，没想到居然是这样的卧室。

自己还为此大伤脑筋，真是白痴一个。

不大的房间里，几乎堆满了布绒玩具。

与其说是少女的卧室，倒更像是幼儿园的休息室。

"连这个都有啊。"章渔拿起了一只张着大嘴的鳄鱼。

"全是观众送的，什么都有。"

"什么都有？恐龙有吗？"他随口问道。

"有！在这里。"何夕舞从瞪着大眼的兔子后面拖出了一只张牙舞爪的爬行动物。

"喜欢就送给你。"她递给章渔。

章渔一只手拿着鳄鱼，另一只手拿着恐龙，坐在史努比的旁边，他想自己应该是被耍了。

段剑，你不会不知道吧。

"觉得怎么样？"相对于章渔的沮丧，何夕舞却显出几分兴奋。

"呵呵，呵呵呵。"章渔只有傻笑了，"很不错，是个让人进来就想打瞌睡的地方。"

"那要怎么做那个'主界面'呢？"她好奇地问。

"……不是我做，我只要拍几张照片给他们参考就行了。"

"就这样？"

"就这样。"

"哎！真无聊，本来以为会很有趣呢。"

"玩游戏也许很有趣，做游戏并不有趣，枯燥得很……"

"有多枯燥呢？不会比一整天都在纠正一个动作枯燥吧？"

"枯燥得让你觉得一开始便是错误，连进这家公司，选择这个行业，甚至自己的人生都是错误。"

"胡说！"何夕舞像是发火了，她将一只袋鼠砸向章渔。

但当章渔将恐龙朝她扔过去时，她又一边护着脸，一边偷偷笑了起来。

"对了，"章渔将手伸进兜里，拿出了一叠照片，"这两天拍的。"

"全都是我的吗？"

何夕舞接过照片，坐在床边翻看起来。她的双眉随着每一张照片出现了线条分明的变化。

章渔拿起鳄鱼，想把那张嘴再扳大些。

有机会的话，干脆做个虐待鳄鱼的游戏吧。他随即否定了这个提案，并有了新的灵感。即使要虐待的话，也应该虐待虐待动物的人。对，就是这样。

何夕舞用脚后跟轻轻敲打着床沿。

"……没想到，真是没想到。以前我怎么都没有发现呢？"她像是在对章渔说，又像是在自言自语。

"什么？"

"原来我这么漂亮啊。"

"……"这时，章渔才开始发觉她有些反常。

这是她不为人知的一面吗，还是偶然的情绪波动？

他还在犹豫着该以何种面目来应对时，何夕舞突然伸脚过来踢了他一下。

"哎，想不想看我小时候的照片，很可爱哦。"

少年时去邻家女孩房里玩，章渔就听到过这样的台词，他几乎是出于本能地说出了自己当时的对白。

"……该不会是裸照吧？"

"你这个人！"这次砸过来的，是一头豪猪。

打开相册后，章渔所看到的，是与邻家女孩完全不同的过去。

童年的照片并不多，大部分都是在滑冰；少女时代也大同小异。

莫非她所流逝的青春岁月，都是在冰上度过的吗？

快速翻动中，章渔突然留意到了一张照片。

这个人……

后面的照片里，同样的人物又多次出现。

"这个人……是段剑吧。"他还是不敢肯定。

"你说呢？"何夕舞将头偏向一侧，看着章渔。

章渔避开了她的目光，他有些不安，他感觉到这女孩的情绪里有一种等待爆发的东西。

"你们这么早就认识了？"

"比那还早，我第一次站在冰场上时，他就在我身边。不过，当时他可能根本就没留意到我这个不起眼的小丫头。"

"……"

"他已经结婚了吧？"

这个突如其来的问题并没有让章渔觉得意外，他非常从容地回答道："是的。"

"你觉得他幸福吗？"

"幸福？幸福不幸福，这是只有他自己才知道的吧。我可没有资格去评价。"

"你说得对。"她叹了口气，"你说得对……"

情况不妙。章渔告诉自己要沉着冷静。这种时候需要转移话题。话题，话题……

他看到一张更为熟悉的照片。

"那个时候他就爱戴墨镜啊，看来这个人是天生就爱耍酷。"他想缓和一下气氛。

"你从来没有看到过他摘下墨镜吧，这不是习惯……他有非戴不可的理由。"

"……"

"想知道原因吗？"

"想。"章渔将手伸进了鳄鱼嘴里。

"他的左眼是瞎的。"

这一次，她说出了完全出乎章渔预料的惊人话语，而她接下来说的，更是让他感到了前所未有的寒意。

"是我弄瞎的。"

在回旅馆的路上，章渔拨通了他唯一记得的手机号码。

"喂。"

"是我。"

"正好，资料我都看了，刚想给你去电话。"

"……"

"章渔？"

"为什么不早告诉我你和她的关系？"

"谁？……和她？我说过了，我们只是普通朋友，更进一步地说，也许连朋友也算不上，只是过去的合作伙伴。"

"……"

"好吧。你当时一点儿也没问，我以为你根本就不关心。"

"我的确不太关心你们俩的关系，但我很关心我是为了谁，又是为了什么在工作。"

"既然你这么问，想必已经有了答案。"

"我可不可以说，你是在利用公司宝贵的人力资源来达到个人目的呢？"

"……用爱国主义来敷衍你是不大可能的吧。"

"的确。"

"你想要怎样的回答呢？有些事自己心里清楚就行了，嘴上最好不要说出来。"

但我偏要说。

"墨镜是怎么回事？"章渔亮出了底牌。

"墨镜？"

"对，墨镜！还想说是为了迷住公司的女同事吗？"

"这是一个技术问题，你没必要……"

"刚才在她房里，哭着对我说'如果可以的话，我是完全愿意照顾他的啊'！段剑，这难道也是技术问题?!"

电话那头沉默了一阵，当声音再度传来时，对方的语气并没有多大的变化。

"你太不了解她了，女人嘛，总是爱哭的。哭过以后，也就算了。"

"算了?!"章渔想揍人了。

"不算了又能怎样呢？做你本来就是的那种人，这不是最轻松的吗？"

对方挂断了电话。

章渔将手机放入怀中，他抬头看了看茫茫夜色。

我所需要的，只是一点点误解。让别人以为我不是我是的那种人，那么，或许，一切问题都会迎刃而解。

事情原本就该这样。

第二天一早，章渔比何夕舞提前来到了冰湖。

朝霞映照下的冰湖，仿佛有了生命。原本冷冰冰的湖面被重新上色，暖冷融合的色调令人精神为之一振。

章渔特意来拍摄这种景色。虽然他一直在抱怨这不是他的本职工作，而且非常辛苦，但在不知不觉间，他已喜欢上了摄影。

正当他投入地取景并按下快门时，突然觉察到有人从身后走了过来。他并未转身。一想到可能出现的尴尬场面，他连肩膀都变得僵硬起来。

"这么努力啊！"身后传来轻快的声音。

章渔有些吃惊，他刚一回头，便见到眼前悬着一双带刀的靴子。

"干什么！"他本能地后退了一步。

"我想你可能会觉得无聊。"何夕舞把高高提起的冰靴摇了摇，"所以多带了一双。"

章渔接过冰靴，仔细打量着发亮的刀尖。

"不会滑吗？"

章渔看了她一眼，没有说话。

"你的表情怎么这么奇怪？"

"……"难道我还能当成什么都没发生过吗？

奇怪的人应该是你才对吧。他心道。

"把想说的话都说出来了，感觉真好。"她绕到章渔身后，伸着懒腰说。

"这个人到底是怎么回事啊？"章渔扭过头看着她，"昨天闹得那么凶，几乎大哭了一场，今天却像没事一样。"

"真羡慕你。"他脱口而出。

"为什么这么说？"

"昨天……那样，今天……这样。"他故意拖长声音，还做出了怪模怪样的表情。

"别提昨天的事了好不好！"何夕舞猛然从后面勒住了章渔的脖子，"我好不容易才忘掉，不许你再提醒我！"

"……真羡慕你啊。"他又说了一遍，但口气里没有丝毫羡慕的成分。

在他耳畔，少女的呼吸突然急促起来，她一把推开了他。

"有什么好羡慕的！"她气冲冲地说，脸上的红晕渐渐扩散开来。

章渔坐在长椅上，静静注视着在冰上滑行的何夕舞。今天她表现得格外轻松，像是很随意地就做出了那些高难的动作，反而令人觉得缺乏现实感。

在对手们努力做着创造性工作的同时，自己却在这里看着女人发呆，这不是太讽刺了吗？即使产生了这种消极的想法，章渔仍觉得心情平静得就像这湖面。

他渐渐产生了某种错觉。似乎在这不同寻常的凝视中，自己正远离现实世界，向着另一个不知名的空间下坠，既无法获救，也永远无法到达底部，而只能持续着这样的状态。

那是有几分期待，又夹杂着些许恐惧的复杂心情，如同在黑暗中，被一只冰凉而又温柔的手轻轻地抚摸。

寒风中，一阵怪异的铃声响起，将深渊中的章渔唤回。

是段剑打来的电话。

"什么事？"

"一个人？"对方问道。

"大概。"

"有话和她说。"

"现在？"

"可以吗？"

"等一下。"

章渔关掉音乐，对何夕舞挥了挥手，她很快滑了过来。

"看见了吗？刚才的旋转！还有步法！都录下来了吧？"她还沉浸在表演的情绪中。

"段剑的电话，他有话和你说。"

何夕舞的神情顿时黯淡下来。

章渔没等她回答，便将手机递了过去。

她接过手机，看了看，还是放在了耳旁。

"你好。对，是我。嗯。嗯。好的。没关系。就这样吧。再见。"

她挂断电话，将手机扔给了目瞪口呆的章渔。

"走吧。"她无所谓地说，"我请你吃饭。"

"为什么要请我吃饭呢？"

在下坡的路段，章渔放慢了脚步，走得提心吊胆，而何夕舞已经连跑带滑地冲到了前面，因此两人的交谈都必须很大声才行。

"你这个人不错。"

"什么不错？"

"反正不错！"她干脆地说，紧接着又问道，"你的工作怎么样了？"

"收集的部分基本上完成了，剩下的都是整理的工作。"

"那就好。"

"什么？"章渔没听清。

"我说那就好！"

她低头看了看自己脚下的积雪，又说："我要走了。"

"去哪儿？"章渔有些吃惊。

"回冰城。封闭训练，临时通知的。"

"什么时候？"

"明天中午。"

"是这样啊。"他点了点头。

"每天要看这么枯燥的表演，已经觉得乏味了吧。"

章渔深深吸了一口冷彻心肺的空气。

"你是这样认为的吗？如果我说恰好相反呢？"

何夕舞停下了脚步。

"……既然这样，不如我们来个约定吧。"她回过头，嘴角浮现出一丝恶作剧式的微笑，"要是我不能进入前三名的话……"

"这样的约定，有什么意义呢？"

"你同意吗？"

"我可以说不同意吗？"

"可以。"

章渔抬头往上看，冬日里的太阳依旧亮得晃眼……

他突然明白了，她是在报复。

"那就一起走吧。我也坐明天的飞机回去。"

这扇门没有门铃，也没有门牌，段剑用力敲门，觉得是在拷问自己的过去。

不露声色地拷问自己的过去。

门就这样打开了，章渔手里提着一把雪亮的菜刀站在门前。

每次看到他这副样子，段剑就觉得很不协调，进而感到滑稽。

"你这个造型，再配一件雨衣就更像了。"

"像谁？像你吗？"章渔反唇相讥。

他将段剑让进屋内，自己转身进了厨房，随即传来一阵切菜声。

"我们都快忙疯了，你倒悠闲，躲在家里做好吃的。"

"改善心情。"

"这个理由不够充分，你得另外给我想一个。"段剑在沙发上坐下，揉了揉发酸的脖子。

章渔从厨房里出来，他把卷起的袖子放下，端起桌上的大杯茶水喝了一口，然后不置可否地看着段剑。

"喝的什么？"

"罗浮山的甜茶。"

"给我一杯。"

章渔放下了他的茶杯。

在他低头泡茶的时候，段剑一边继续揉着脖子，一边若无其事地问道："那种偶像型的女孩，你不是一向讨厌吗？"

章渔的动作停住了。

"没话说了？"

"……我所讨厌的，只是被躲在后面的人愚弄，仅此而已。"

"觉得她不一般？"

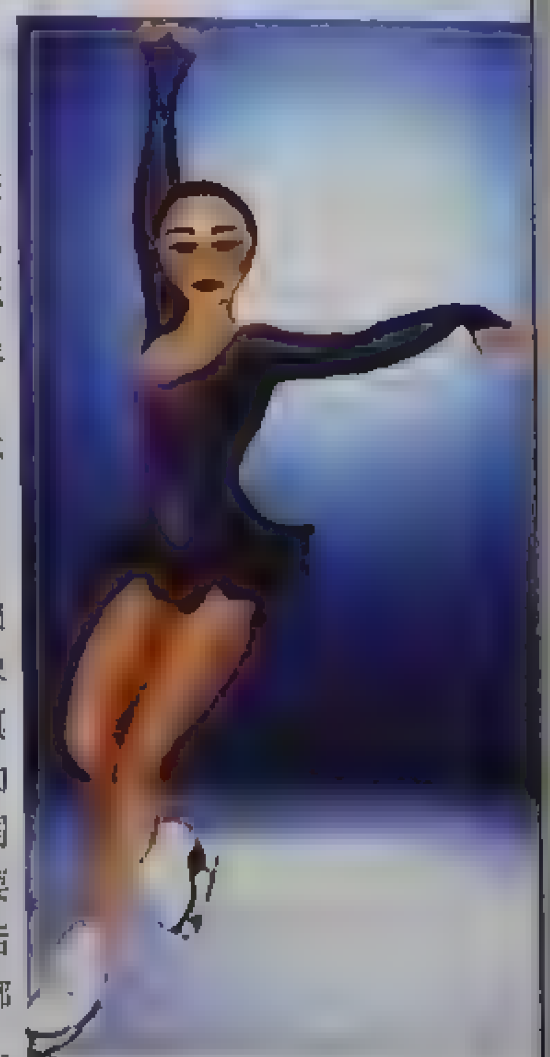
"要说不一般也不一般，但那只是在冰上，除此之外，就只是平淡无奇的女孩。"

"真这么想？"

"只能这么想。"

章渔把泡好的茶递给段剑。

"其实，"犹豫不决中，他还是说了出来，"我和她有个约定……"



听完之后，段剑发火了。

"她到底在想什么啊！怎么会想出这种无聊的东西！真是乱来！"

"你们俩不是一样吗？"

"什么?!"

"总是提出超越常人想象的荒谬建议，真正不知所措的人是我。不管同意不同意，只要出了问题，事后所有的罪责都会砸到我头上。这么一想，我就知道自己根本就没有退路。"

"这次的责任不在你，如果出了意外，她必须自己负责！"

"接下来你是不是要说，这是一个技术问题。"章渔揉了揉眼睛。

"这当然是个技术问题！这是世界性的比赛，不是儿戏！"

"儿戏……"

"你不是也一样！回来以后也不去上班，把工作当成什么了……"段剑这才转入正题。

章渔从电脑机箱上拿起一叠装订好的打印纸，扔在了茶几上。

"这是什么？"

"新的项目。"

"你这两天没去公司，就在做这个？"段剑拿起了那叠厚厚的本子，"《盗猎者花园》？"

"原本就在做这个，是你硬拉我过去的。"

段剑随手翻看着里面的内容。

"玩家扮演一位护林人，作品内容设定为在与世隔绝的自然环境中，为保护野生动物，同狡猾凶残的盗

猎者斗智斗勇，实施逮捕并加以……虐待?!"段剑陡然提高了嗓门儿，"我不耻下问一句，这两个字是'虐待'没错吧?"

"也可以说，这是一款充分发挥玩家的想象力，对人性进行彻底改造的游戏。"

"卖点呢?"这是段剑经常挂在嘴边的。

"俊男美女，原始生态，为所……欲为。"

"……这样的作品，难免会有些危害吧。"但他眼中，已流露出掩饰不住的神往。

"既满足需要，又教育大众，何乐而不为呢?"

再看下去，段剑已经忘了此行的目的，在沙发上笑得死去活来了。

"等现在的项目完了，我一定要和你一起来做这个，哈哈哈!"

"感兴趣的话，拿回去慢慢看吧。"章渔将本子从段剑手里硬拖了过来，"你那边进度怎么样?"

"还可以。操作方面有些问题，正叫他们改简单些。"段剑坐直身子，稍微严肃了些，"另外，裁判系统也是个大麻烦，需要反复测试。"

"动作采集呢?"

"非常顺利。以前滑联做过许多这方面的工作，现在无偿提供给我们使用。"

"……省了很大一笔开支吧。"

"那是当然。你以为市场部的人只会混日子么?没有这些基础，上面也不会随便让我们启动。对了，来看看这个……"

段剑打开了随身携带的笔记本电脑。

"这是根据你发回的材料做成的三维界面，平面广告……"

章渔面无表情地看着。自己拍的照片被改得俗不可耐，令他几乎怒不可遏。

"还有这个，用录像剪接成的片头动画，超绝美!"

"他们真是一个镜头也没浪费。"章渔转身进了厨房。

"你做这些，就不觉得麻烦吗?"看到章渔在锅灶前忙得不可开交，段剑觉得是一种莫大的浪费。

"我当然觉得麻烦，我并不是喜欢做这些事。我只是觉得，没必要把住在干净地方、吃上好吃饭菜这样的希望，寄托在别人身上。"

"……没想过结婚?"

"想过。"

"那……"

"没想通。"

"……"

"如果就这样不明所以地建立起婚姻，我不认为会有不破灭的理由。"

"你以为婚姻是什么?我告诉你，许多婚姻都是在你说的那种情况下……不，甚至在比你说的更恶劣的情况下建立起来，并维持下去的。"

"你是在说你自己吗?"

"说谁并不重要。你不是常把'被媒体污染的年轻人'这话挂在嘴边吗?"

"你要替他们喊冤?"

"你以为自己生活在已被污染的环境中，自己还能不受影响吗?"

"……"

"单从你对婚姻的看法，便可知道你未必不是'被污染的一员'。你认为什么样的婚姻才是不会破灭的呢?你以为只有理由充分的婚姻才能存在并延续吗?如果人只去做有把握的事，恐怕我们都还生活在光着屁股追羚羊的时代吧!"

"总不能因为我有病，就不能去说别人有病吧。"

"……真蠢。"

"你以为怎样才不蠢呢?难道非得要按照你的意愿行事，才不蠢吗?"

"我不是这个意思。"

"你就是这个意思。"章渔突然对段剑怒目而视。

他接着说道："也许你是对的，但我未必会照着做，因为对自己的支配权，毕竟还在我自己手上，犯错误的自由，也还是有的。"

"简直是蛮不讲理!我告诉你……"

"还有别的事吗?"章渔不想再争论下去，他觉得眼前这个人根本不在乎争论的结果，而只是为了争论而争论。他丝毫没有意识到，其实他自己也一样。

"没有的话就去把碗筷摆好。"他又补充道。

段剑没有去摆碗筷，他拿出一个信封扔在了菜板上。

"是什么?"

"反正是你无法拒绝的东西。"段剑胸有成竹地说。

然而打开之后，章渔露出的却是哭笑不得的表情。

那是一张观看花样滑冰世锦赛的套票。

"你那是什么表情啊!这是滑联送的票，不想去就别去!"段剑觉得章渔是成心和自己唱对台戏。

"我已经买了。"

"什么?!"

"昨天刚付的钱。"

"……"

"应该还能退票吧?"章渔可怜巴巴地问。

"这可花去了我半个月的工资啊!"他连手也没洗，就坐到电脑前，手忙脚乱地连上了互联网。

这一年，冰城的早春格外的寒冷，然而，对于喜爱冰上运动的人们来说，却仿佛迎来了盛大的节日一般。

来自世界各国的花样滑冰好手齐聚一堂，各种价位的门票早早地被抢购一空。传媒记者们更是严阵以待，端枪扛炮，如临大敌。

就连风马牛不相及的游戏杂志上，也出现了以花样滑冰为题材的作品介绍。

眼见如同雪崩般势不可挡的效应，幕后的中国滑联和新一届冬奥会的举办城市，这才有了扬眉吐气的感觉。

"的确赏心悦目啊。"

世锦赛女子自由滑比赛的当日，面对赛场外以年轻女子居多的观众，段剑发出了这样的感慨。

在他一旁的章渔正略显笨拙地将一张张传单递出去。

两人早早地就来到了这里，顺便为公司的产品散发宣传资料。

偶尔有一些好奇心较强的姑娘来询问具体情况，段剑就摆出一副成熟男人的随和姿态，给对方耐心地讲解。

因为对花样滑冰颇有见地，再加上产品本身也有一定的吸引力，使得两人身边的人渐渐多了起来。段剑也就越发不知身在何处了。

"都已经当父亲的人了……"看到他神情自若地对女孩们说着一些很叫人受用的话，章渔不禁嘀咕了一句。

他想起几天前，在观看双人滑比赛时，刚坐下来不久，段剑突然摘下了墨镜。

除了眼角淡淡的伤痕，那双眼睛看上去没有任何异常。

"你……"

"疑心病太重是性格缺陷啊。"段剑的眼里露出了笑意，"我知道不管怎么说，你都不会相信，那就让你亲眼看看吧。这样的伤，其实并不是不可治愈的。"

"你为什么不告诉她?"

"也许是因为……我还恨着她吧。"

"……"

"那是一次训练。做双人联合旋转时，因为靠得太近，刀尖……"

"已经知道了。"

"她告诉你的。"

"网上查到的。"

"知不知道，还不是一样。也许不知道，反而比较幸福。"段剑模棱两可地说着，又戴上了墨镜。

那个时候，段剑始终略带笑意的眼神给他留下了极深的印象……

"请问，"这时，一个女孩指着章渔缠在脖子上的东西，对段剑问道，"这是要送给选手的吗?"

"不是!那是他的围巾。"段剑矢口否认。

"那就最好，如果送人的话，别人一定不会喜欢的。"

"我倒觉得挺有个性。"另一个女孩接口道。

"这不是个性，这是怪癖。"

"是个性!"

"怪癖!"

章渔有些困惑地看着眼前这两个素不相识，却因自己而起了争执的姑娘。

大概是气温的缘故吧，他想。

"早就告诉他不要买那个!"与此同时，段剑却觉得非常丢脸，"我段某人一世英名……"

"你们知道吗?据说，冰面之所以这样光滑，是因为冰面的最上层并没有真正凝结，那其实是一层薄薄的水。"

"照你这么说，选手们是在水面上滑行?"

"光这么一想，都觉得是一种奇迹。"

"奇迹?这算什么!说到奇迹，冰舞选手所表现的完美爱情，那才叫奇迹呢!"

比赛进行到中途，选手更替的休息时间，章渔无意中听到了坐在后排不远处一群花季少女的谈话。

"爱情?"段剑突然开口道，"人总是在寻求爱情。因为人根本就不了解爱情究竟为何物。又因为不了解，就抱着不切实际的幻想，以为爱情可以解决人生中的一切问题。"

显然，他也听到了。

章渔没有作出任何回应。

但段剑并不肯善罢甘休。

"人类，是因为始终保持着对于繁殖及其相关的浓厚兴趣，才没有灭亡吧。无论从进化论还是娱乐界的角度来看，得出的结论都是相同的。我们的游戏，不也会用到同样的元素吗?如果因此而被指责为毒品，是不是要怀疑人本身的繁衍理由呢?"

章渔看了他一眼。

"你知道吗?动物普遍认为交配是危险且浪费资源的过程。"章渔一边讲一边用手势帮助说明，"就拿苍蝇来说，它们的交配时间可能连一秒都不到，可谓稍纵即逝。"

这的确是一个昆虫爱好者对理性集合体的标准回答。

"那是苍蝇!"段剑大为光火。

"苍蝇……苍蝇能明白什么是美吗?"他像一个胡搅蛮缠的孩子般喋喋不休，"光线、色彩、背景、心情，失去了这些的话，美还能叫美吗?与其说是本身具有的美，倒不如说只是你幻觉中的美。"

他越说越大声。

章渔正要反驳，一位坐在前排身材魁梧的外国大婶扭过头来，替他作出了回答。

"嘘!"她将食指竖在嘴边，用威胁的目光看了段剑一眼。

就在这时，一个天蓝色的身影滑进了场内，观众席上响起了令章渔觉得无比刺耳的掌声。

"我跟你说，她真正的优势在于速度，不管是滑行还是旋转，她的速度都是前所未有的，只要她能够发挥……"

段剑的话，仿佛是从很远的地方传来。

章渔的目光，追逐着那个在无数闪光中，显得异常冷静的少女。那的确是不久前还与他有说有笑的那个女孩，但此时此刻，她似乎已经成为了一个从不认识的陌生人。

她在冰场中静静站立，所有的人都在等待音乐响起的瞬间，无数难以释怀的往事像新雪般落在章渔心头。他的眼神一下变得混浊起来。

能做的都已经做了，现在，只剩下等待结果而已。他对自己说。

当然，只是对她而言的结果。对于我，世界依然在滑向深渊，在冰的世界中独自旋转的，则是她的身影。

在自己的眼中，每个人都是平凡的，甚至是平庸的。

她的脸上没有了那种一贯的笑容，表情随着音乐微妙地变化着。

无论是欢笑、恐惧还是痛苦时，无法摆脱的，仍是平凡的自己。

那优美得令人绝望的身体曲线。

然而，人总还是要通过别人的双眼来确认自己的存在。

高速旋转中，紧绷的每一寸肌肤。

为了获得更多的资源，以及实现某种价值，而渴望摆脱平凡的那个人，可以说活在我们每个人心中。

这些，为何以前从未留意过，也从未被真正吸引。

那么，这一切，究竟是如何发生的呢?

她单足而立，舒展上身，像海燕般掠过冰面。

早已认可了自身平庸的我，为何总是被他人寄予期望?

那轻盈流畅的步法，奔放到近乎野性的舞姿，完全是恋爱中的少女才能表现出来的。

又为何……要与你相遇。

当她将身体仰到极限，进行最后的旋转时，人们所看到的，是在冰上燃烧着的淡蓝色火焰。

无论重复多少次，在这没有痛苦也无悲哀，在这既非朋友亦非恋人的关系中……

而她最后停在冰面上的动作，简直如同妖媚一般。两只高举的无暇手臂，散发出惊心动魄的美。

你我得到的，到底是什么?

何夕舞带着略微有些牵强的微笑向观众挥手致意。那种近乎致命的感染力正在逐渐消失，她又成为了普通的女孩。

无数玩具被扔进了场内，何夕舞忽然看到了什么，她滑到场边，拣起了一只八只脚的软体动物。

上面别着一个信封。

她用目光在观众席上搜寻着，然而一无所获。

"再怎么没有大脑，也不至于送年轻姑娘这种东西吧!"

但她还是用单臂环抱身体，做了一个非常优雅的屈膝礼。

"你去哪儿?"段剑叫住了正准备离开的章渔。

他没有回答，段剑一把拉住了他。

"比赛还没结束呢。"

"已经结束了。"

"章渔，你吃错药了吗?世界不会因为你一个人而改变。"

"你说得没错，世界不会为我而改变;但世界会改变，我也会改变。"

"就算会令她在冰上跌倒无数次，你也一定要这么做?"

"是的。"

段剑看着他的双眼，最后还是放开了手。

"……你去吧。"

段剑将一张卡片递给章渔，但他没有接。

"戴上这个，才能进入后面的休息室。"段剑解释道。

"已经有了。"

"啊?"

"找滑联的人要的。"

"什么!他们太随随便便了!怎么能把这么重要的东西给不明底细的人!万一你是恐怖分子，谁负得起这个责!"段剑激动地说。

"口是心非。"章渔飞起一脚……

"各位观众如果有什么问题，请发短信到85858，我们会即时替大家作出询问，幸运的观众还可获得一张亲笔签名的照片，请大家抓紧时间，不要错过这难得的机会……好，这位手机尾号为1874的朋友想知道，你喜欢吃哪种冰淇淋……"

他从一名被成群记者围攻的选手前绕过，来到了后面的休息室。

在一扇虚掩的门后，何夕舞将脸埋在双臂间，独自坐在那里。

虽然章渔放慢了脚步，但她还是觉察到了。

"你来了?"她抬头看了他一眼，目光闪动着，但头很快又低了下去。

"怎么只有你一个人呢?"

"被我赶走了。"

章渔在她身边坐了下来。

"我们，"她轻声说道，"不会再见面了吧。"

"为什么这么说?"

"不是有约定吗?"

"连那种事情也要当真的话，不就成傻瓜了吗?"

"傻?谁傻?傻我也不在乎!"

"……你哭了吗?"

"胡说!"

她又摇了摇手里还没拆开的信封。

"这是什么?"

"还没打开?"

"……情书?"

"不是!"他断然否定。

"那是什么?"

"是什么打开看看不就知道了。"

"现在?"

"随便。"

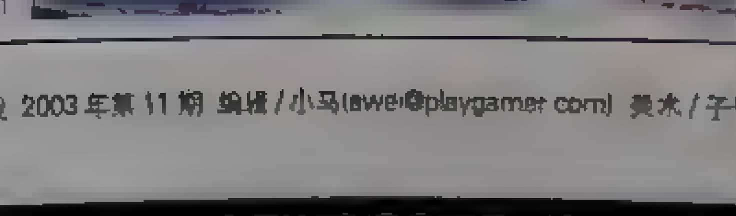
她二话不说，立即撕开了信封……

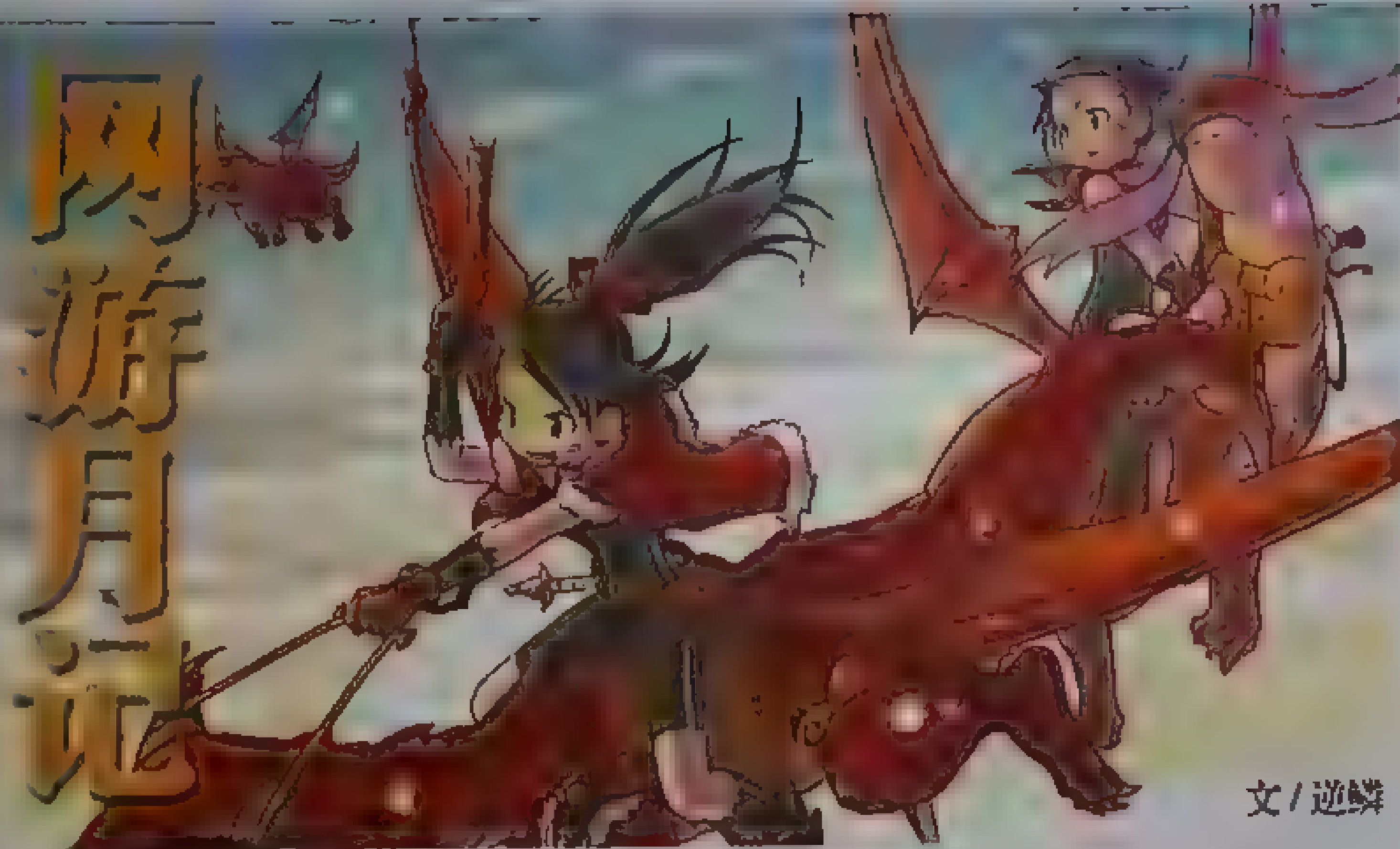
照片中的她，坐在长椅上，正躬着身子，专注地系着冰靴的带子。

她连手指头都冻成了好看的红色。

此刻，另一名选手的表演刚刚开始。

冰上，回荡着《蝶恋》的乐曲声。■





网游月记

文/逆鳞

今年秋天对于网络游戏业来说，是一个比较特殊的时段。一方面随着整个行业的进步，进入游戏界的资本越来越高，相应的进入国内市场的游戏产品品质也逐渐提高，而国产网游的开发步伐也在飞速迈进。同时，规范化管理对于提高服务质量也起到了良好的促进作用。另一方面，因为非典爆发的缘故，使得往年被游戏业视为重点的暑期档没有出现应有的热点，因此今年秋季成了网络游戏厂商征战的重要战场。

这个国庆，北京的玩家们可有福了，10月1日至10月5日在北京的日坛举办了以游戏为主题的"新浪欢乐节"，本次活动吸引了大量的厂商及玩家，活动现场的气氛也是非常的热闹与融洽。在活动期间，5个夜晚被数家厂商分割成了5个风格迥异的狂欢夜，分别是主题为《仙境传说》、《吞食天地》的灵境之夜，《美丽世界》、《猎人MM》的婀娜之夜，《奇迹》的狂欢之夜，《魔力宝贝》、《神泪》、《神之领域》的星空之夜及压轴的《传奇3》的梦幻之夜。奖品多且不说，单是每个狂欢夜所布置的风格各异的场地，便可知道厂商及主办方在本次活动上确是花了一番心思的。很多公司都利用现有的场地搭建了"城池"和舞台，利用各种戏剧、游戏、抛撒礼品等等的方式吸引玩家的眼球。特别是《魔力宝贝》的活动场地前，聚集的玩家数量始终有增无减，而且在活动间歇，很多人都是不肯离开而坚持守在舞台前，可见《魔力宝贝》在北京玩家心目中的分量，还是蛮高的。这次的欢乐节，可以说是百家争鸣，为各大网游厂商提供了一次集体展示的机会，同时也直接反映了各厂商现场活动的策划实力，可以说厂商准备得越充分，玩家参与的积极性也就越高。当然，本次活动唯一美中不足的就是场地限定在北京，使得其他城市的玩家也只能看看小编现场拍到的照片来过过眼瘾了。













看完新浪的欢乐节，突然发现，随着网络游戏的普及，其相关的展会也渐渐多了起来，上海两个、北京一个、广州一个、大连一个。仿佛人人都削尖了脑袋向网络游戏这块大奶酪里面钻似的，而说起展会，不得不提在9月26日至9月28日，日本东京都千叶县海滨幕张国际展览馆举行的亚洲最大的电玩展《东京电玩展》。本次展会的主题是"游戏的心改变世界"。





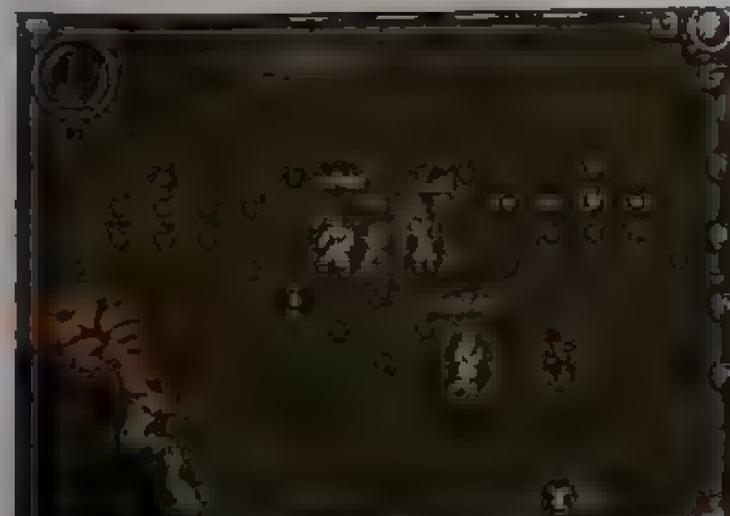


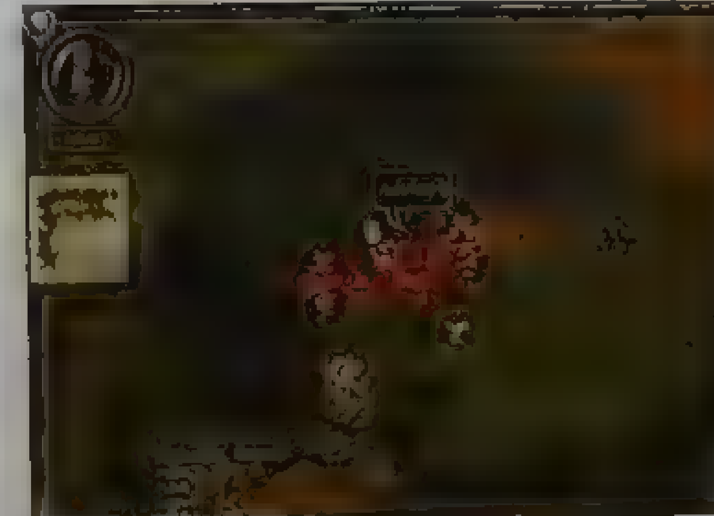
比起往年，本届展会的硬件方面过招并不多，Sony、任天堂等都没有公布其最新的硬件产品，反倒是一反常态的大打软件牌，只有微软卖力的宣传其家用机Xbox的网络附件Xbox Live。微软的Xbox在日本的销售情况并不理想，但其成败又将直接影响到它未来的市场策略，可以说Xbox Live是微软手中所剩不多的最后的杀手锏。与PS2及NGC相比，Xbox游戏机的在线功能是集中式的，微软负责运营所有的服务器。这是一种纯宽带服务，每12个月的收费为4980日币，玩家将可以与世界各地的对手较量。Xbox订用包括一副耳机和一个麦克风，使玩家在游戏比赛时可以互相通话，而目前也已有数款Xbox的游戏支持Xbox Live的Online功能。

本届展会与去年的另一个区别就是，网络游戏明显增多。Ncsoft的CEO金泽辰更是做为本次的特邀嘉宾，在网络游戏研讨中发表了《天堂II~对下一个网路游戏的挑战~韩国代表性网路游戏'天堂'成功的秘诀"》的演讲。而中国的《吞食天地Online》、《幻灵游侠》、《童话》、《万王2》等网络游戏也参加了本次会展，除了让当地玩家对其有初步的认识，以及了解日本目前的线上游戏市场之外，主要目的为正确掌握日本玩家对游戏的口味以及市场趋势，为将来在日本上市做前期准备。而刚被上海兆鸿获取其代理权的《神之领域》，在本届展会上也得到了相当高的评价。SEGA会社社长小口久雄于"东京游戏展2003"中透露，PC用网络RPG名作《梦幻之星网络版》确定将于2004年进入中国，为此将把游戏进行汉化，并委托中国国内网络服务商代理运营，这对于国内的网游玩家来说绝对是一则振奋人心的消息。《Phantasy Star Online》（梦幻之星在线）是世嘉自行开发，基于家用机上的在线游戏，在世嘉停止生产其主机，转而成为纯粹的软件开发商后，该作品也成为了跨平台的网络RPG大作，早些时候有传出是天人互动代理这款产品在国内的运营权，结果不了了之，后来传闻网星会接手，结果又没了消息，希望这次世嘉能够兑现承诺，使我们国内的电脑玩家也能感受到这款大作的魅力。

回望一下，本月开展内测的游戏比起前一个月有所回落，只有廖廖数款，其重头戏自然落在了《神之领域》上。

上海兆鸿携《神之领域》在国庆期间的"新浪游戏节"上初露锋芒之后，紧跟着在10月8日上午开始了其内部测试。根据笔者了解，《神之领域》此次共派发内部测试帐号1万余个。而在测试当天，只开了一组测试服务器，于是游戏中各场景无不人满为患。然而可喜的是，尽管在人数上趋近于饱和，服务器的运行速度比起其他网游而言，除去怪特别多的地图，其余均保持着良好的网速，并没有出现卡机、延迟等现象，这在近期的网游中确是不多见的。针对这次内测，比起"台服"，兆鸿在等级及经验上做了一些调整和限制，经验值为原来的1/3，而等级上限则调整为51级。然而，中国玩家始终以"疯狂"著称，在开测的第一天，就已有玩家达到30级。在3天后，也就是11日便已出现51级的"顶级ID"。之后，各大网游论坛上不断传出抱怨的声音，都是冲着这两项限制而来。笔者以为，或许是网络游戏泛滥，内测过于贫乏的原因，从而导致部分玩家对内测的概念模糊。何为内测？内部测试也！也就是只有部分特邀玩家才能参与的测试，是以Debug为主的测试。而目前有许多运营商，将内测作为一个炒作的方式，因而不少玩家将内测认为是游戏的一部分，心态不正，自然看法也会出现偏差。首先运行商的最终目的是为了赢利，而目前《神之领域》的最高等级为99级，若不加以限制，相信在内测结束前肯定有部分玩家达到90多级的高等级。试想一下，如果在内测时间便已经达到等级的顶峰，那么这款游戏在外测、收费后的生命力不会长到哪去。而内测的主要目的是检验目前游戏所存在的漏洞，以便即使的弥补。





新品方面，近期不断有国产游戏的消息发布，这对于充斥着韩国游戏的大陆市场来说，可谓是一个好消息。继"剑侠"、"人间"、"搜神记"等游戏之后，又有几款完全由国人自行研制开发的网络游戏陆续公布。

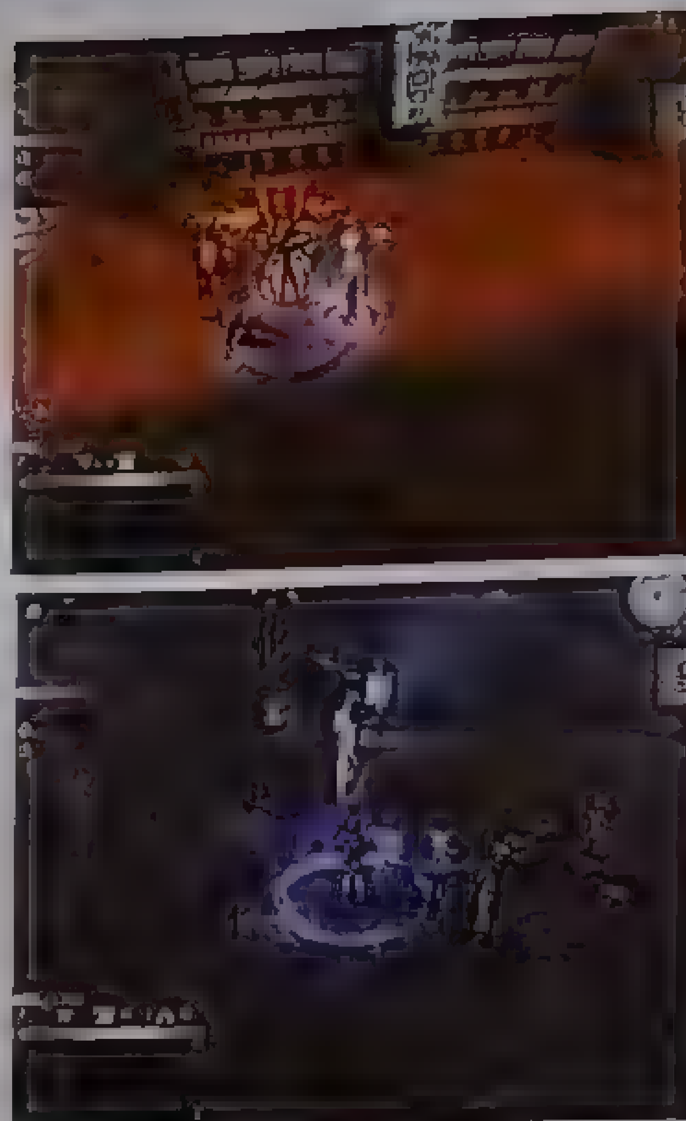
一是成都诺亚信息自行研制的网络游戏《海天英雄传》，它以中国古代的"江湖"为游戏背景，将中国的武侠文化表现的淋漓尽致。它没有魔法，没有怪兽，完全立足于实现中国人所特有的武侠情节。正所谓"江湖是人的江湖"，玩家在江湖中成长，在人和人之间成长，为玩家营造出了一个100%中国特色的世界。笔者相信，这款充满着中国文化底蕴的游戏，是最近值得一试的国产佳品，同时也希望国人自己的游戏能够渐渐走上正轨。

二是苏州蜗牛的《航海世纪》经过两年

多的开发终于接近完成，预计12月会发布内测版本。这款游戏完全基于光荣的《大航海》系列设计，玩家将从欧洲中世纪的某小国起步，通过不断的磨练，积累资金，然后购买船队和水手进行海上的探险、贸易和交战。从游戏的画面来看，水准还是不错的，首先是真实感很强，景物和角色形象都是按照欧洲式样设计，水面和远山的渲染也很圆润，虽然这又是一款吃硬件的网游，不过相信无数期待着游历四海的玩家们，也是不会放弃游戏的机会的，毕竟，"大航海迷"们的梦想已经不远了。

第三款是基于像素软件开发的单机版动作RPG《刀剑封魔录》改编的3D网络游戏。这款游戏以其简约的上手模式，变化多端的格档、闪避、连招、必杀要素，以及融合中国传统武术招式精髓，让玩家形随意动，于攻防进退方寸间尽享格斗酣爽的游戏感，赢得了许多玩家的赞誉，由此也引起了玩家的意见，就是《刀剑》缺乏联网功能，现如今，一款全新的《刀剑网络版》的出现，也使玩家们恍然大悟，原来像素追求的并不是10几人的联机对战，而是上千人在线的真实格斗世界，其意义自不待言。《刀剑》的背景取材自中国博大精深的神话体系，并与历史相结合，营造出中国文化独有的韵味，既保留了古代神话的缥缈奇幻，又将源远流长的中国古文化发扬光大。众多大家耳熟能详的神话人物与历史名人都将粉墨登场，与玩家一起构成这个神秘而深邃的茫茫世界。玩家将在游戏中去探索寻觅各种古代谜题的答案，去发掘找寻那些沉睡已久的远古遗珍。据悉，《刀剑》网络版在保留单机版精髓的基础上进行了大幅强化，画面方面将采用流行的2D+3D模式，系统方面也将全面追加新要素。而网络版本身则会针对诸多泡菜推出其他网络游戏从未有过的格斗、阵法、竞技三大亮点，相信定会在众多网络RPG的"练级+任务"的固有格局中脱颖而出。

下面是海外的消息。韩国最新网游作品《天堂之门》(Gate To Heavens)，将于10月2日开放公开测试。这款游戏借鉴了中国4大奇书中的《封神传说》，以无限的想象力表现了仙人的世界与未来的幻想世界。天堂作为神的绝对领域，在很多故事中是封闭的空间，人类所无法接触的世界，而在《天堂之门》中，仙人也是无法抵达神的世界的，于是就有了一部分仙人渴望进入天堂的历程。时间、存在、变化及发展的概念，被应用在游戏



之中，由此所诞生的未来世界，也拥有着人们难以想象的丰富故事。而制作组也借着浓厚的神话背景，在画面等地方将这款游戏的气氛渲染的淋漓尽致。真实比例的3D画面将天堂再现于游戏之中，良好的操作手感较《骑士Online》等比较成熟的3D网游代表作有过之而无不及。碍于语言及时间等问题，笔者对其的任务及组队系统没有详细的研究过，在这也就不妄作评论。不过笔者试玩后的感觉，总的来说，画面属中上，但在《天堂Ⅱ》、《A3》等游戏面前略显逊色，而操作感尚属一流，有兴趣的朋友可以对照着申请指南自行上韩服体验。"

说起《天堂Ⅱ》，Ncsoft此次在韩国政府面前碰了个大包。原因是其最新版本的《天堂Ⅱ》被韩国KMRB网站于10月10日列入了18禁名单。(注：KMRB是政府团体，负责为游戏、电影等影像产品进行等级评定，网络游戏更新内容后也会由他们重新进行评定，根据新增加的内容评出新的等级）理由是：游戏人物外形对青少年具有不健康和有害性，以及Chaos系统(即角色死亡时随机掉出部分物品装备、损失经验值等的计算)，容易导致玩家之间无目的、欠考虑的PvP轻率行为，对青少年有不利的引导，而大量的残酷战争场面(包括大规模攻城战)也被认为属于暴力范畴。

此定级首先在玩家群体中产生了很大的反响，一些玩家强烈表示"18禁"的认定是对《天堂Ⅱ》的不公证，并且指出了目前部分同样存在类似问题的网络游戏均未被判定为"18禁"，玩家表示KMRB的行为是完全是"找茬"，根本无法服众。而据笔者所知，《天堂Ⅱ》在公开测试之前便被冠以"15岁禁止"的头衔，并在公开测试后一直被认定为15禁级别，而且在最近的版本更新中，NC已经对游戏的死亡损失进行了调整，降低了掉装备的几率，不料此后依然被判入"18禁"的区域，相信Ncsoft也是郁闷的紧。

对此，Ncsoft也是强烈抗议KMRB将新版《天堂Ⅱ》列入"18禁"名单，并表示其本着对玩家负责的态度设计游戏内容，绝不会对18岁以下用户造成不良影响。游戏界相关人士表态："影像物等级委员会对《天堂Ⅱ》的等级判定理由是没有说服力的"，"目前情况下，希望NCSOFT能起到业内领头者的作用，抵制防碍游戏创作环境的因素，维护改善企业自身利益"。

正所谓"树大招风"，NC在《天堂Ⅱ》上取得的巨大反响，难免令人眼红，而招惹来如此定级的原因，多少也不是没有根据，只不过目前很多游戏都是难逃暴力的范畴，普遍和特殊是两个含义，普遍中的特殊是否会被人加以利用，那就说不准了。想想《A3》在国内的冷遇，此次若《天堂Ⅱ》真的被定为"18禁"游戏，对于已经拿到游戏代理运营权的新浪，不知道是否意味着打击。当然，与真正"18禁"游戏相比，《天堂Ⅱ》的唯美与务实，也是很难与"色情"、"暴力"挂上钩的，作为玩家，笔者也希望NC可以在此事件上，讨到一个公证而合理的说法，希望NC和《天堂Ⅱ》可以一路走好。■





网先队活动看版

本期话题：神之领域内测

地图的NPC居然没显示出来，真晕，我花了一小时才搞懂地图(可按CTRL+TAB检视地图来确定方位，后来才知道)。原来这个游戏做任务才是升级最快的，新手最好找小乌鸫接任务打水滴波特，每5级可以接10次任务。跟着请大家注意下自己的空格键和鼠标左键，为了连打搞到我的空格键坏了，右手食指僵了，真恐怖的游戏。

一下我只想从另外一个角度探讨一下为什么论坛里那么多抱怨这游戏的？

要说这个，得先从一个最简单的地方开始，为什么大家都说乏味？无聊？难混？我们的老版友总是说，去精华区多看看就明白了，可笑的是，我们往往忽略了自己认为最简单的事情，比如说怎么连击？很多新手郁闷就是郁闷在这里，打一个怪，尤其是还没有人带的10级以下的圣职，艰难得要死。看着屏幕上的人物一下一下敲，敲了半天才敲死一个，而很多老手知道怎么连击，刷刷刷几下就搞定了，掌握连击的人会认为，这有什么可说的，可是新手就是不明白，我们的精华再详细，都是让人去怎么打怪怎么升级，可现状是很多人怎么搞好的武器怎么打都还不会呢。

这是内测第四天了，人明显的少了，排除头一天蜂拥而上的原因，很多人玩得没信心而放弃也是人少的一个因素。为什么没信心了？我们来设想下面的场景。

某家网吧，一个玩家坐定之后，看到桌面上有神领的图标，因为有所耳闻，所以想试试，申请了帐号进去之后，先是密密麻麻的人！满屏的人在说话，这个时候肯定某些人已经晕菜了，然后靠着以前玩游戏的经验，先奔城外，杀几个怪。然后因为打怪的速度太慢，而且又不了解游戏系统，逐渐感觉到乏味，因为神领的操控与以往不同，所以上手难度大，所以没人带的话很难掌握，接下来的事情很自然了，esc→确定→退出，不要说不可能，对他来说，这个游戏没什么吸引力，玩不玩没什么损失。不要说他不了解神领，不是每个人都有玩游戏前先去看看攻略的习惯的。

我没玩过台F，但是据说大陆的经验比台湾少70%，如果真是这样那我就只能苦笑了，果然是有中国特色的网络游戏。不要指望代理公司会给你改回来，没可能的，君不见第三天就已经有50级的玩家了，如果开放了那70%的话．．．．

桔生于淮南谓之桔，生于淮北谓之柑，我不希望在台湾和韩国都很受欢迎的游戏因为代理商的失误而让玩家都徘徊在门外，很久没玩这么好的游戏了，祝她好运。

BY Minson

第一点，神领在操作上很怪，连续攻击是按住空格键，非常不方便，这一点在当今的游戏中算是反其道而行了。但是操作习惯了，会逐渐适应，而且感觉很舒服。游戏中快捷对应为数字键，而在连续攻击的同时，补充物品、释放魔法、施展技能也是要做的，而从键盘手指分布来说，空格键设置为连续攻击，显得很贴切，连续攻击、补充物品、释放魔法、施展技能完全靠一只手就可以搞定了，而且动作幅度也不大。

第二点，要说说游戏里面让人又爱又恨的防止抢怪的这个系统。在神领里，设计了禁止抢怪的系统，简单说就是别人攻击的怪，其他人无法攻击。这本来是好事，大家都自觉点，游戏也会变的很轻松。但是，可惜的是，这个系统做的不够完善，非但没有保护不抢怪的玩家，反而让大家都提高了警惕，就连原本没有抢怪意识的人，现在也变得很机警，很会抢了。

这么说吧，在内测刚开放时，玩家那叫一个多，怪那叫一个少，然后抢的那叫一个热闹啊……然后问题就出现了，这个系统认定是谁杀死怪经验就归谁所有(组队除外)，可是禁止抢怪系统往往无法判定谁是砍这只怪的人，说明白点就是，往往你在那努力的砍怪，旁边过来个人不知怎的突然砍上一刀，然后这怪就变成别人的怪了，然后系统就提示你不能砍别人的怪，你就只能在那里郁闷了。

自己砍了半天，掉了很多血，结果被别人上来捡了便宜。在以往的游戏中，抢怪以后，被抢的人还会得到较多的分成经验，和提前拾取战利品等优势。而在神领中，一但被抢就什么都得不到了，经验、战利品全是最后一下打死怪的人所有。再加上一部分人都利用这个系统的漏洞来投机取巧，所以这个系统真的让人又爱又恨，爱的是终于有游戏开始关心抢怪这个问题了，恨的是为什么既然做了，还做的不完善，让一些人有机可乘。

第三点，这一点让我吃的亏太多了，所以又不能不说。一般的游戏，在转换地图以后会有个缓冲时间，也就是当人物从上个地图移动到下个地图的时候，在出现在下个地图以后有段时间，玩家可以行动，但是不能攻击怪物，而怪物在这段期间也不会主动攻击你。这样，完全可以根据下个地图的情况，玩家有时间选择是进是退。但是神领就没有这个缓冲时间，我很多次枉死就是在刚切换地图的时候，屏幕还黑着，人物的惨叫声就开始响起，等画面一亮，基本就是坟墓一座了……这一点也是为什么城市与城市之间的道路如此凶险的重要原因。

BY 玩火的人

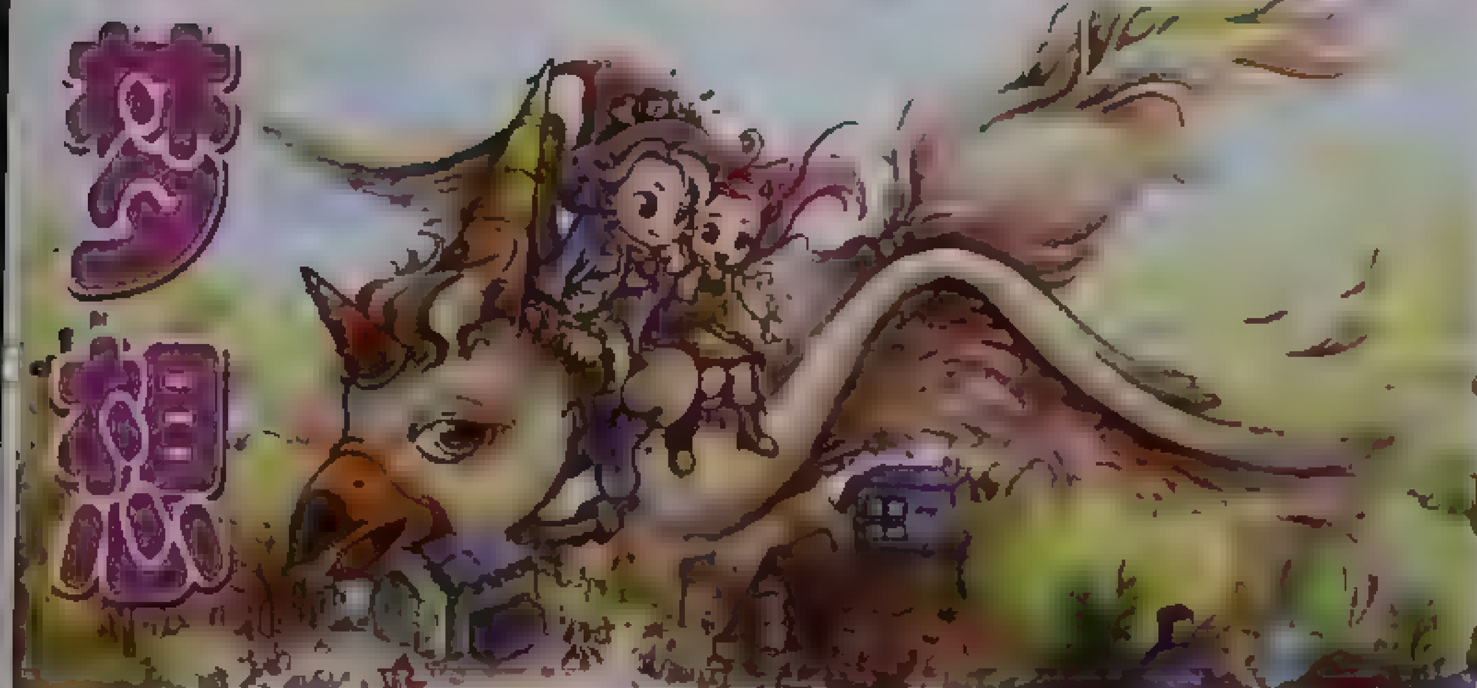
国内部分内测网游一览表

游戏名	公司	测试时间	网站
武林Online	卓越数码	6月18日	http://www.altimategame.com/wulin/
幻境奇缘	中资多媒体	8月15日	http://www.aonline.com.cn
机甲战神	万向通信	8月15日	--
搜神记	欢乐时代	8月25日	http://www.ssj.com.cn
天之炼狱	天图科技	10月中旬	http://www.t2dk.com/
猎人MM	上海润星	11月中旬	http://www.mmonline.com.cn/
神之领域	上海兆鸿	10月8日	http://www.asgardonline.com.cn/
A3	北极冰	未定	http://www.a3.com.cn/

国内部分公测网游一览表

游戏名	公司	网站
百战天虫	亚联游戏	http://www.worms.com.cn
彩虹冒险	欢乐数码	http://www.spgamecn.com/
宠物王	第三波	http://www.petrealm.com.cn/
夺宝奇兵	金山华络	http://www.kingsunet.com/
剑侠情缘Online	金山	http://www.jxonline.net/
魔法奇兵	凯图科技	http://www.digimagics.com.cn/
人间	华义国际	http://www.waei.com.cn/zhuanqu/theworld/
使命	世模科技	http://www.repent.com.cn/
神州Online	万向通信	http://www.szo.com.cn/
[illegible]	兆鸿科技	http://www.tankbb.com/
天煞Online	北京华网汇通	http://www.thesa.com.cn/
吞食天地Online	游龙在线	http://ts.online-game.com.cn/
天下无双	华义国际	http://www.waei.com.cn/zhuanqu/txws/
侠客天下	北京侠客行	http://www.xkx.com.cn/
西游伏魔录	中机电	http://www.xyfml.com/
佣兵传说	汉诺姆	http://www.nds.com.cn/
炸弹超人	[illegible]	http://www.bbman.com.cn/
凯旋	腾讯	http://kaixuan.qq.com
NOVA1492A.R	万向通信	http://www.nova1492.com.cn/
强盗与富商	蜗牛软件	http://www.snailgame.net/game01/index.asp

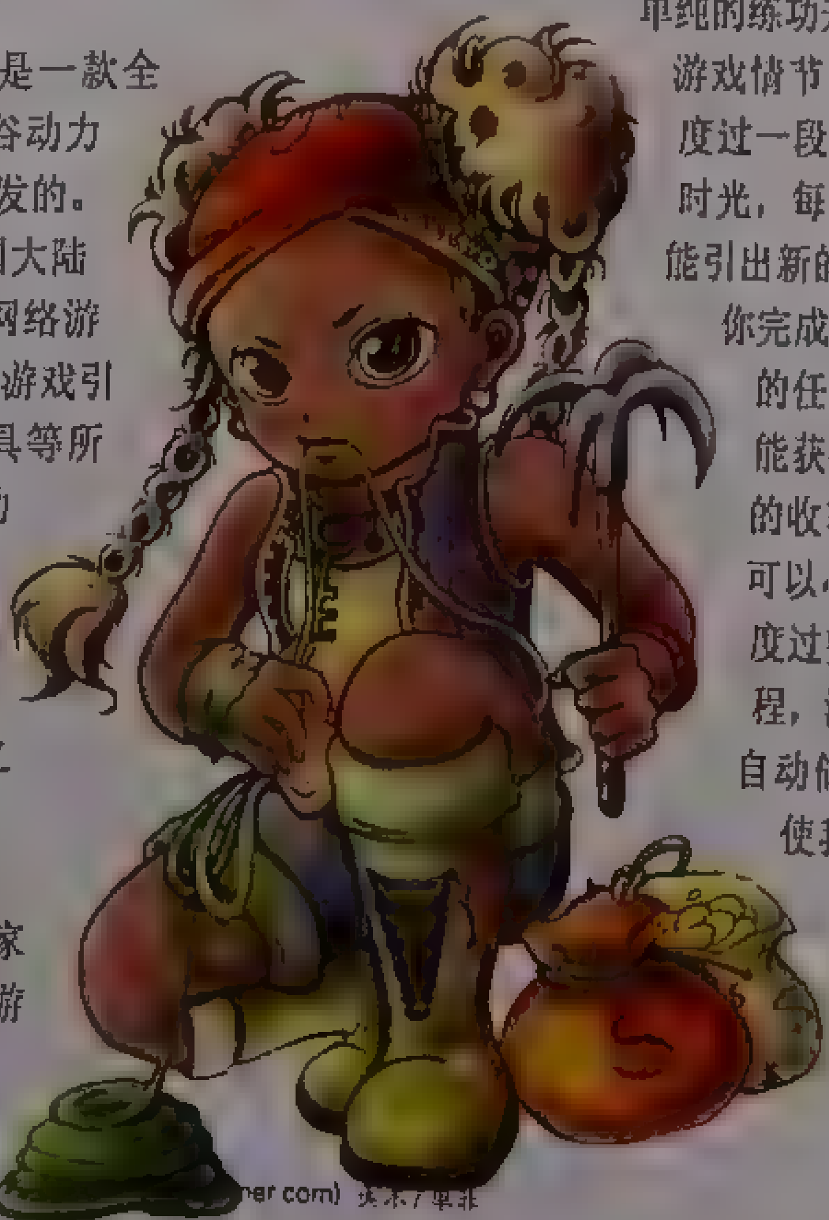
梦想



我们生活的这个世界上，有多少文化和种族的差异并不重要，重要的是，我们生活在同一片蓝天下。然而，快乐与悲伤、幸福与苦痛、善与恶共存于这个世界上，这所有的一切都不可或缺地被上天创造并降临到世上。这些悬浮于世间的快乐、幸福与美好使天空一片明朗；而存在于世间的悲伤、痛苦与邪恶让这个世界变得污浊不堪……

这是由玩家构成的“梦想”世界，游戏背景故事发生在被称为“生命之土”的形似胎儿的大陆上。很久以前这里存在着一个人人分享繁荣富饶生活的国家——梦幻帝国，可后来不幸的是，他们的文明被野蛮的边境民族粗暴的践踏，损失殆尽。一代帝国终于灭亡，而故事也就在帝国灭亡的10年之后展开了……

《梦想》(NetDream)是一款全3D的MMORPG，是由硅谷动力和韩国Codinet公司合作开发的。硅谷动力拥有该游戏在中国大陆的版权，并拥有自己的3D网络游戏研发技术团队，拥有包括游戏引擎、源代码、开发及管理工具等所有的成熟技术。由此，硅谷动力成为国内仅有的几个能够完全掌握3D游戏开发技术、工具和拥有自主知识产权的网络游戏开发公司之一。



《梦想》的故事是由玩家和设计小组一起玩出来的。游戏的设计理念中贯穿了很多先进思想，包括：简洁方便的游戏操作方式；有趣的游戏交流方式；体贴的冒险日志系统；独特的合作型竞争系统，比如合作型PK、组队寻宝夺宝、团队竞技、攻城等。玩家的意见和行动遍及整个游戏，甚至可以影响游戏的故事线索和下一代的剧情架构。游戏非常重视故事背景，以及上手的难度、玩家交流的便利和冒险的乐趣。正如游戏制作者所想的：我们排斥生硬的对话，我们崇尚更近距离的情感交流；我们不需要单纯无谓的战斗，敌人也可以变成朋友。

熟悉冒险类游戏的玩友都应该有体会，一般此类的网络游戏任务模式都少而单一，很难激起玩家的浓厚兴趣，而《梦想》不仅在故事性方面很强，在任务方面也做得相当丰富。不同等级、不同职业乃至不同性别的玩家，都有属于自己的探险故事，并非一般网游单纯的练功升级。每一段游戏情节都能使玩家度过一段深刻美好的时光，每一段冒险又能引出新的故事，如果你完成了超越本身的任务，还有可能获得意想不到的收获！玩家们可以心情轻松地度过整个冒险历程，游戏提供的自动储存功能也使我们更加完全地控制整个游戏任务的进程。

游戏还有一个最重要的组成部分：“寻觅宝藏”，依照这个思路，“探险”和“宝藏”这两个词是再合适不过的搭配了。在游戏中，可以到“生命之土”寻到藏宝地图，利用这个地图可以找到宝藏。藏宝地图共分为三种：根据其种类的不同，其寻宝的方法也不尽相同，其间也可以利用不同的小工具，找到的宝物自动会被登记到宝物目录上。除此之外，游戏还添加了精灵系统和怪物图鉴等引人入胜的内容。

《梦想》体贴玩家的设计是冒险日志系统，它将玩家的各种荣誉、大事记载入册，供玩家随时查询。同时，冒险日志还将记录玩家当前正在进行或未完成的任务、剧情，以最大限度方便玩家在游戏中成长。在人与人的交流方面，还拥有独到的名片系统，并提供形象的交流方式，让玩家不再为交流不便而烦恼。

目前《梦想》设定的职业分为战士、野蛮人、魔法师、光明魔法师、黑暗魔法师，卡通的人物形象跟战斗场面，魔法施展的精美动画更是让人惊喜。游戏对系统的要求也不是很高，玩家可以轻松进入游戏，连贯平滑的进行



游戏中的一切操作。游戏在图形处理上采用3D技术，将人物和场景刻画的栩栩如生，整个游戏气氛充满了神话色彩，高低错落的背景世界、变化无常的气候效果和地貌不同的各种地域使原本呆板窄小的游戏世界变得宽阔，玩家可以尽情享受旅行的乐趣，看到一个完全与众不同的世界，游戏画面十分细腻，无论是从人物的表情还是各种动作上，都能感受到。

除了具有一般网游都具有的系统机制以外，《梦想》还有一个区别于其他所有网游的重要特点，那就是将纯暴力性质的pk完全赶出了游戏，不要误会，这并不代表游戏中没有了pk，而是创造了一个史无前例的pk新机制——合作型pk，它更强调协同作战。从游戏中你将领略到各种梦幻般的人物个性和迷人的协作文化，而不是那种毁灭一切的血腥刺激。为了共同的任务和利益，玩家之间才会发生pk。这点绝对是你意想不到的吧。■

佣兵传说 精灵派对





《佣兵传说》这款卡通风格的网络游戏登陆中国已经快半年了，而最近它的新版本《精灵派对》又即将推出。游戏的场景虽然都是2D画面，但是城市里造型各异的建筑、郁郁葱葱的树木、满地找食的动物、消澈的喷水池等等全有模有样，丝毫不含糊。城外则又是另一个天地，有雄伟的城堡、幽暗的山洞、广阔的沙滩，整个画面就给人一种非常清新的感觉，因此玩家也能带着相当愉快的心情参与到游戏中。

而在最新版本中，将增加宠物系统：玩家可以培养宠物成长进化，并使宠物参加战斗，成为玩家们的忠实伙伴。每种宠物都会逐渐成长，并演化成4种不同的形态，在外型升级的同时，宠物原名也会随之更改。然而宠物的成长和属性都靠玩家自己把握，玩家可以根据自己的喜好来培养自己的终极宠物！

这次会开放四种宠物：电的精灵斯皮克、大地的精灵巴林、黑暗与血的精灵贝哪、火的精灵特里。每种宠物都有各自不同的能力，只是看看说明，便觉得很心动。不过在它们帮助你战斗之前，你还需要孵化和培养，这也是最有吸引力的地方。宠物的孵化需要使用稻草，可以从宠物训练师那里购买。把稻草放到宠物窗口，经过一定时间后，宠物蛋就可以孵化成可爱的宠物了。宠物孵化以后，玩家可以通过战斗来训练它们，同时也要注意喂苹果给它吃，如果宠物的活力减少到一定程度，宠物也有可能死亡。宠物的活力是利用水晶原石、水晶宝石、翡翠等来恢复的。使用的物品不同，宠物活力恢复的数值也不同。宠物从蛋孵化出来以后，记得给它起个好名字，这很重要，因为后期想给它换个名字，就需要特殊的道具。

宠物的相关物品有：稻草，用于宠物蛋的孵化；紫明草和迫罗林人型道具，可恢复宠物的晕眩状态，用于医疗意识丧失的宠物；苹果可以恢复宠物的体力，象粮食一样。宠物的交易方法与其他物品的交易方法一样，但是每个玩家最多只能拥有5个宠物。

佣兵的魔法系统很庞大，每一个新魔法都体现了职业的特点，更令人爱不释手。这些魔法技能都非常新奇，威力也很惊人。例如魔法师的火柱魔法，熊熊的火焰从天而降，还有骑士的连刺，飞快的连续刺杀，可以攻击多个敌人。

最新组队系统也是本次改版的亮点。因为在现在的《佣兵传说》里，玩家只能独自去探险，好多任务，级别低一些的玩家根本打不过去。组队开放之后，这一切就会改观。你可以做队长，召集几位志同道合的好友，组成一支探险队伍，在佣兵的世界里四处冒险。平时，大家站成一列，开心的聊天，好玩的东西拿出来让大家分享；战斗时，大家一起面对强大的敌人，彼此配合作战，经验也会增加好多。

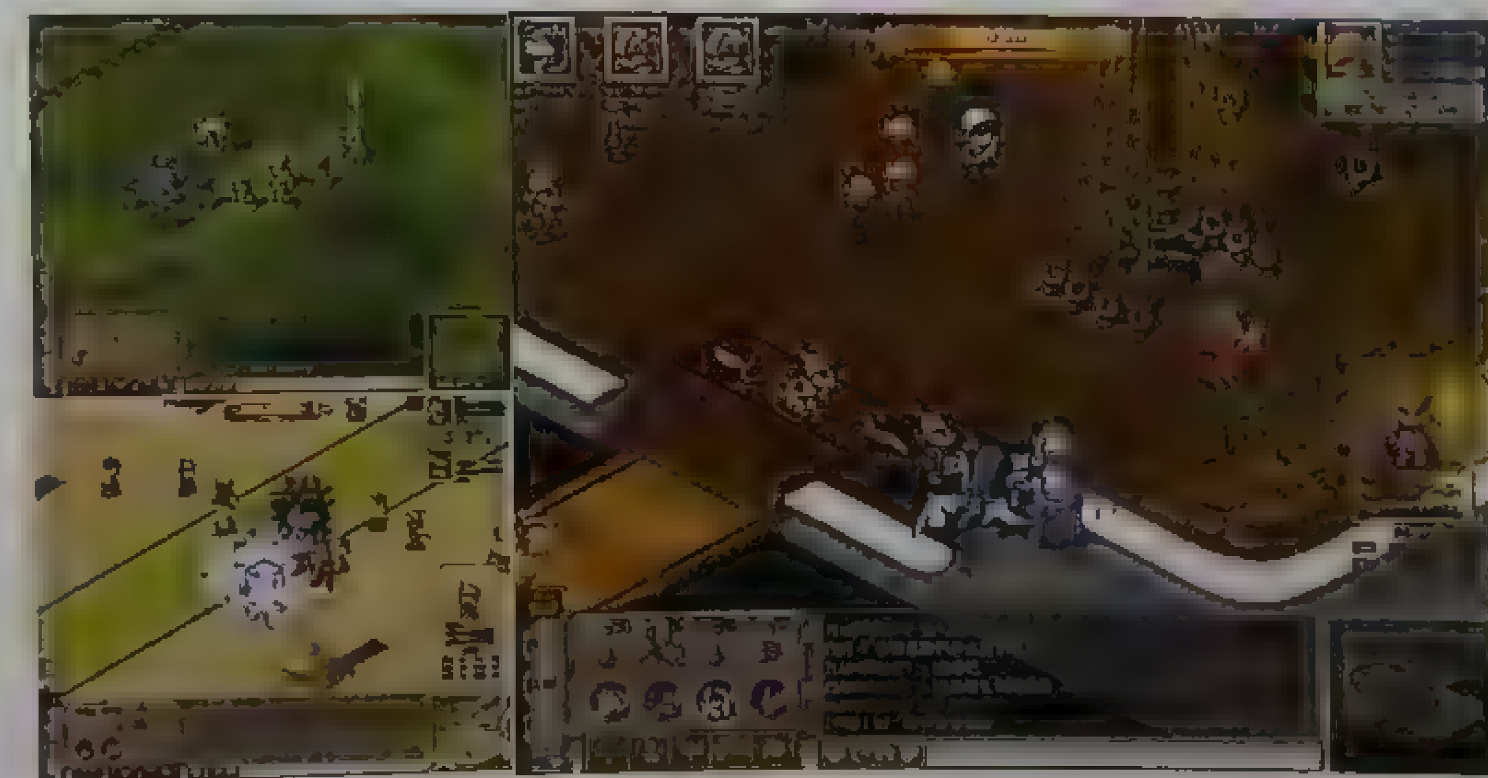


最新7段人物，也就是我们期待已久的六转人物即将开放。现在一到五转的人物早就看的有些腻了，而且他们的样子都不是很漂亮。不过没关系，六转人物马上就要开了，他们的样子都好漂亮。骑士的庄严，战士的威武，法师的冷静等等，看着自己的样子变得越来漂亮，那将是最让人心动的时刻了。因此，我是非常期待六转的，也为此不停地努力着。

最新开放的精灵，虽然生命很短只有6个小时，但是它不但能带来金币和原石，还能帮你发现隐藏的敌人。带上不同等级的精灵以后，它们可以按照你的等级帮你捡钱和宝石原石。最重要的是，精灵可以帮助你看见隐藏的怪物，这些怪物可都是BOSS级的哦，打死了可以掉超级好的装备，如阿肯之心，阿肯之魂等等。变身道具也很趣，你可以用它把自己或别人变成可爱的小男孩和小女孩，变成不停在洒花瓣的怪物布娃娃，变成有八种表情的可爱普罗，甚至可以把自己变成幽灵，让别人发现不到你。变身的乐趣真是说也说不尽，它可以为我们带来更多的欢笑。其它的道具也都很有用，你可以用千年羽毛，把自己的话语传到佣兵世界里所有玩家的耳边，你可以把礼品箱送给佣兵里的恋人，给她（他）一份惊喜。

最新任务系统非常有意思，每个任务情节都紧紧相连，让人在做任务的时候感觉像在看一部传奇故事，而自己就是故事的主角。是不是觉得现在的任务都很单调，练级也渐渐变得无趣了呢？没关系，新任务开放之后，你就可以重拾那份通关后的喜悦。难度加大的任务，再加上新开的组队功能，可以想像那将会是多么激烈而有趣的战斗，真是让人期待。随着情节的发展，任务遇见的敌人也变得更强大。任务也许还有支线情节，不是一次就可以做完的。不同的任务还可以得到不同的任务奖励，到底是有些什么奖励要靠我们自己去探索了。

更新后的版本还会对一些细小的地方做出修正，例如增加几首动听的音乐，显示地图的名称，衣服的造型更加漂亮，更有趣的新表情等等。从这些细小的变化中，你可以感受到，佣兵世界里那份暖暖的体贴和关爱。■



传奇 3 旅游指南



大家好，我是玛法旅行社的王牌导游，我的任务就是带领刚来到玛法大陆的游客们遍览玛法大陆的锦绣风光。好了，闲话少说，FOLLOW ME!

比奇省——英雄的故乡

首先，让我们放眼比奇省，这个有着悠久历史的地方人杰辈出。当年的英雄们就是在此抗击那些兽人军团，在卑鄙的比奇城主的领导下终于取得了胜利。你问我比奇城主为什么卑鄙？想当年，我和比奇城主并称为"玛法双雄"。当年为了抵抗半兽人的入侵，我们联合了众多的勇士，在战争中我不知道立下了多少汗马功劳！别的不说，就提玛法 349 年吧，那年我和他带领一队人马要拖住半兽人的主力，我看到那么多的怪物，心里有点紧张，想回家去吃点镇定剂再回来战斗。当时情况紧急，杀声震天，我怕他分心就自己偷偷的回去了。可是半路上发现半兽人的部队迂回包抄我们的阵地，于是我又回到阵地告诉他这个消息，因为我，他才避免了被包围的危险，可是在后来他一点都没领情，还怂恿其他人说我在这个关键战役"临阵脱逃"。虽然我发现敌人迂回的部队是远了点，可是距离阵地不过 3 天的路程嘛。

冒险手册

野外地图：稻草人、钉耙猫、半兽人、森林雪人等等。所暴装备：1-9 级的衣服，首饰，武器等。稀世物品：记忆套装

半兽人洞穴：骷髅、骷髅战士、骷髅精灵等，1-20 级衣服，首饰，武器，祝福油，武器强化油。稀世物品：无

比奇矿区：各种僵尸、尸王。所暴装备：各职业所有的书。稀世物品：神逾项链，猫眼，复血。

简述：随着时间的流逝，比奇城再也没有往日的风光，练级点低级化以及六界神石的出现使得比奇城人迹罕至，渐渐的沦为移动中转站。

毒蛇山谷——悲伤的回忆

越过山峰，我们就来到了地势崎岖的毒蛇山谷，在这个山谷，以红蛇和虎蛇为主。说起这些蛇，真是恶毒啊，你看看，我的屁股还有个伤痕呢，这还牵涉到一段伤心的往事……

当年，我英俊潇洒，风流倜傥，身边不知道有多少美女。可是在毒蛇山谷，我却遇到了一个超凡脱俗的美女，她视金钱如粪土，令我情不自禁。于是，我就拿出了我多年来在世界各地从事保护业收取的怨恨项链、昏暗封印、破坏项链数条，开始求爱攻势。可是，这位美女真的是不屑一顾啊！我送去的 N 条项链她收下后都扔了喂蛇……5555，我看她不识货才是真的，真是浪费啊……5555，现在美女没追上（嫌我给的东西太破）还赔光了家底，不然我能干导游这苦力活嘛。现在山谷里的毒蛇指不定有哪只肚子里就有当初我送她的项链呢。另外，毒蛇山谷还有 3 个僵尸洞，但遗憾的是，这里的尸王就和比奇骷髅洞的骷髅精灵一样的顽固不化，由于没有和我们达成协议，因此这些僵尸就只能看着比奇的同胞们神气的带着神逾、猫眼、复血等项链而流口水了。



冒险手册

野外地图：各种蛇类、钉耙猫、半兽人等。所暴装备：1-13 级衣服，首饰，武器，祝福油，武器强化油。稀世物品：怨恨项链、昏暗封印、破坏项链。

毒蛇矿区：各种僵尸、尸王。所暴装备：各职业的技能书。稀世物品：无

简述：作为采矿工人们的天堂，毒蛇山村便利的交通使得蛇谷矿区在经历了岁月的冲刷之后依然能保持着活力。

银杏山谷——淘金者的天堂

比奇省往东南方向，就是法师们的聚集地银杏山谷。由于整个玛法大陆的钉耙猫、森林雪人等等怪物都组建了诸如钉耙猫联盟、雪人同乡会等组织，因此资源也实现了共享，所以不要嫌弃银杏山谷的小怪物，有时候它们也会给你惊喜的。看～多么美丽的景色啊！在村子的上方，就是经典的淘金洞——跳蚤洞，无数的淘金者怀着发财梦前去淘金。鉴于人数众多，我们也与跳蚤洞的头头红甲虫签定了一份长期合同，由我们提供金钱、祝福油、神水等物品，而它们则把每天城镇的收益分成 50%给我们。但是该死的跳蚤们实在是愚蠢，本来分好几次暴出的钱，却一次都暴了出来，现在导致我们旅行社在赔本赚吆喝。

银杏山谷的沃玛天然洞同样是人迹罕至，处于惨淡经营的状态，加之比奇骷髅洞的遭遇，使得我们放弃了和这些顽固的骷髅的谈判。

什么？这位游客想去边境城市？我劝您最好别去，一来我们没和边境的头头谈好价钱，所以那的 3 个僵尸洞现在还是闲着，再者那里也没什么好风景，到处都是战士。难道您看着满眼的肌肉男，肌肉女心里会舒服吗？

冒险手册

野外地图：稻草人、钉耙猫、半兽人、森林雪人等等。所暴装备：1-9 级的衣服，首饰，武器等。稀世物品：记忆套装

银杏山谷废矿：各种跳蚤、红甲虫。所暴装备：各类神水（小），祝福油，武器强化油。稀世物品：无

沃玛天然洞穴：骷髅、骷髅战士、骷髅精灵等。所暴装备 1-20 级衣服，首饰，武器，祝福油，武器强化油。稀世物品：无

简述：银杏山谷新开的矿区使得淘金的冒险家蜂拥而至，在矿区里的怪物大量金钱的吸引下，银杏山谷再也无法宁静了。与之相反，昔日热闹的边境城市却渐渐冷却下来，尽管在边境有 3 个僵尸洞，但是过于分散的怪物使得只有些须新手才会光顾此处。

道观——美女、装备集散地

还是让我们前往道士的故乡，道观吧。在这里，有着比夏威夷海滩上更性感，更美丽的道士 MM，在此也许你会碰上一个自己所爱的人哦。在这里，几个大 BOSS 跟我都有交情，大家如果想要什么装备的话，预先和我说一下，我去通知这些 BOSS，让他们有个准备，当然您要付点费用啦。大家别怕打不过，既然您是我们的顾客，他们当然会好好对待，象征性的抵抗一下，让你们享受到打 BOSS 的快感的同时又能得到极品装备。当然，价格自然不会低啦，毕竟是顶级服务嘛～。可是最近恐怕不能申请，因为我们每个月固定发给沃玛教主的狂风系列装备，给赤月家族和灌木林的那些蜘蛛的灵魂项链、绿色项链、恶魔铃铛、骑士手镯、心灵手镯、龙之手镯、魔血一套，总是让一些没有在我们这交费的神秘人所抢夺，导致去那里游玩的游客抱怨一无所获。我们已经责成赤月恶魔调查这些事件了。如果您实在想去玩的话，我建议您去赤月恶魔的老巢那，赤月恶魔虽然可怕，可是只要你喝了体力药水就能"打"的赢，赤月恶魔的奖励也是很丰厚的。不过如果您想要武器的话，可以预先订购，因为武器缺货，赤月恶魔基本不暴啦。

冒险手册

野外地图：参考比奇省野外地图

沃玛神庙：沃玛战士、战将、护卫。所暴装备：1-20 级衣服，武器，首饰，武器强化油，祝福油。稀世物品：无

灌木林：各类蜘蛛（不包括毒蜘蛛）。所暴装备 1-30 级衣服，首饰，武器。稀世物品：灵魂项链，绿色项链，恶魔铃铛，骑士手镯，心灵手镯，龙之手镯。（本来有暴魔血一套，不过改版后好象取消了）

赤月峡谷：各类猩猩。所暴装备：1-30 级各类首饰，衣服，武器。稀世物品：灵魂项链，绿色项链，恶魔铃铛，骑士手镯，心灵手镯，龙之手镯，魔血一套。

BOSS 接头暗号：

现在假货太多，所以为了防止无辜市民受到伤害，杜绝冒领装备的事件，我们制定了详细的接头方式，只要您正确的按照这个方式与 BOSS 战斗，BOSS 才会心领神会的迅速"死亡"。

沃玛教主：相当好说话的 BOSS，利用墙角卡位即可，但是要注意，教主的近身攻击相当可怕～小心别被 1W 伏特的电压击倒咯～。

赤月恶魔：由于是全屏物理攻击，而且攻击力相当厉害，所以要喝体力药水，同时带上全套加雷装备，药水带特红特蓝和万年血霜。如果你发现血补来不及的话，在赤月老巢最左边有个小凹巢，这里赤月恶魔无法攻击到你，你可以补充完药水后才出来攻击。



PS：由于赤月恶魔不能动，因此只要人多就可以轻易消灭，而让赤月魔巢成为臭名昭著的死亡之地的原因是大量来此旅行的游客们大规模的殴斗……

简述：随着时间的推移，道观渐渐的取代昔日的盟重、比奇城，成为最繁华的地方，道观上接赤月峡谷，下接失乐园，左接沃玛神殿，优越的地理位置使得道观开始成为玛法大陆最大的装备集散地。

盟重——大漠的金矿

穿过漫漫的沙漠，我们就到达盟重省啦。想当年的混战，导致盟重土城分崩离析，如今的盟重再也没有以前的规模了。虫洞里的虫子由于计划生育搞的不好，人口大量膨胀，如今正大规模迁移，如今提起虫洞，就分为绝命谷、万年谷、虫峡谷。虫虫们由于数量太多，加上来的玩家很少，所以我们旅行社只给这些虫虫发了基本生活装备和一点钱，但是为了防止这些虫虫因为不满意工作条件而罢工，我们特意挑选了一些忠实可靠的钳虫，用辐射把它变异成便衣（变异）钳虫，来监督其他虫子的活动，它们直接由我们领导而不用通过大 BOSS 触龙神的同意。作为奖励，我们就给这些钳虫祈祷套装。至于触龙神嘛，我们不办理它的业务，因为这家伙太疯狂了，一受到攻击就兴奋的乱吐口水，典型的受虐狂，我们当然不能因此让尊敬的顾客受到伤害。只是可惜了我们预先发送的仙云靴、绝地靴、武圣靴等稀世靴，雷神戒指、润神戒指、帝王戒指、昏暗封印、破坏项链、怨恨项链、战神头盔、虎面头盔、行者帽等等的好东西啊，唉！倒是石阁的野猪们挺配合的，老老实实的暴钱，暴神水。而且它们还挺聪明，不象笨跳蚤一打就暴，它们平时不暴钱，但是一暴就暴 5~6 堆钱，这样既减少了金钱流失，又能长期吸引顾客，所以我们旅行社特批神水（大）犒劳石阁的野猪们。

冒险手册

野外地图：猎鹰、盔甲虫等。所暴装备：1-13 级衣服，首饰，武器。稀世物品：记忆套装

绝命谷 / 万年谷等：蜈蚣、黑色恶蛆、邪恶钳虫等。所暴装备：1-22 级衣服，首饰，武器。稀世物品：祈祷套装

石阁：各种颜色的野猪……（汗）所暴装备：神水（大）稀世物品：无

BOSS 接头暗号：

触龙神：不好说话的人，先天性的耳聋加暴躁的脾气使得我们唯一的接头暗号就是大量的武士一涌而上将之放倒在地……

简述：尽管经过了岁月的洗刷，盟重城依然屹立不倒，石阁里怪物所暴的金钱丝毫不差于银杏的跳蚤，可是盟重城回复活力之快，令人吃惊，如今的盟重已经挤身为玛法大陆的三大赚钱胜地之一，加之虫洞中的触龙神，使得城中武士来往的身影更加频繁。

绿洲——惊喜之地

如果您要去绿洲，我建议您定制一张长期的旅行卡，在这里，你将看到大漠风光，而这里的怪物诺玛一族也比较好说话，作为有智慧的生物，它们完全了解人类的心理，总是在你想要离去的时候给你一些甜头让你留下。有鉴于此，我们旅行社对他们的头头——诺玛教主也是相当的信任，发放了大量的力量戒指、红叶血环、复血、神逾项链、猫眼。可是前段时间，也就是 8 月份时，正好是诺玛教主的生日，于是诺玛一族都带上了平时珍藏的各种稀世首饰前去狂欢，结果让不少的游客大赚了一笔，诺玛教主也受到我们的处罚——我们不再发放装备给它，但是人家毕竟是 BOSS 嘛，联系了一下万事通老头，弄个好点的任务，算是给它留了点面子。至于蚂蚁洞，我建议您有闲工夫了去，毕竟那里的蚂蚁暴的东西太烂。原因嘛很简单，蚂蚁洞的蚁后看上了触龙神，说是要私奔，不做头头，这不，触龙神还在苦口婆心的劝说呢。所以蚂蚁洞的生意就一落千丈了，就剩个蚂蚁将军，拿了我们微薄的补贴，还不时的推出些"杀蚂蚁将军，领取祝福油"诸如此类的活动。唉，真是难为他了，追求蚁后那么多年，半路却杀出个触龙神……

冒险手册

野外地图：诺玛一族。所暴装备：1-27 级武器，衣服，首饰（包括太坦、紫碧罗等）。稀有物品：力量戒指，红叶血环，复血，神逾项链，猫眼。（在服务器刚更新时由于暴率异常，所以有人在绿洲打到力量、红叶等首饰）

蚂蚁洞：蚂蚁"一族"。所暴装备：1-20 级衣服，首饰，武器，祝福油，武器强化油。稀世物品：无

BOSS 接头暗号：

诺玛教主：经历了一次大规模丢失装备后，诺玛教主显然老实了许多，作为万事通任务的目标，教主做的还算是尽职，只要法师把它引到

悬崖边上然后利用移行换位飞到有利位置，它就会乖乖的“躺下”。

简述：尽管有大漠风光，可是茫茫沙漠里单调的战斗容易使人厌倦，而诺玛法老的顽强也令锻炼自己的勇士相当的难堪。而且诺玛族的头领诺玛教主的吝啬，也是绿洲冷清的原因之一。

祖玛——通往终极之颠

沙巴克城池也是我们这次旅行的重点，这里有惨烈的攻城战地，也有神秘的祖玛庙。抛开“血腥”的沙巴克攻城，这里我要介绍的是祖玛庙。虽然庙里的小怪物不暴装备，但是你不要小看他们，他们数量众多，一旦发起火，非堵死你去祖玛教主大厅的路不可。就拿上次来说，有个游客以为有点钱了不起，打了些小怪，结果就暴神水，心里老大不高兴，自然口气动作就有点过激。结果呢，惹火了护法天，护法天扔了2根棍子（裁决、无机）过去，趁那个白痴游客在捡的时候招呼弟兄把他围的严严实实，到那个游客求饶道歉了，才放他走。比起祖玛那些小怪物的脾气，它们的老大祖玛教主的脾气要好的多。你别看它叼根牙签（无机），背着根挠痒痒的棍子（裁决），手上拿着棉花糖（谷玉），一幅土里土气样，其实它还是挺时髦的。你要仔细看啊，就会发现他粗大的羊脖子下毁灭、流星、气血、五行神链、追魂、乾坤一气等一大串项链，手指上还串着武圣戒指、虚空道环、心魔戒指等等最流行的首饰，真是越看越觉得有内涵啊。不过他也是最难缠的BOSS，没法子，小气呀，一看又是我们旅行社带来的游客，就老大不情愿，不想交出那些好东西。您也别急，别逼他，你要逼他，他一火，乱扔火墙就不好了。要慢慢和他磨，偷偷告诉你，它最怕道士了，毒的它没脾气，心烦，只好乖乖的送上首饰。当然，如果您的运气够好，成为我们的第N万名顾客，那么你就有机会得到祖玛教主的特产——护身、麻痹等特殊属性戒指之一。还等什么，赶快来报名吧！

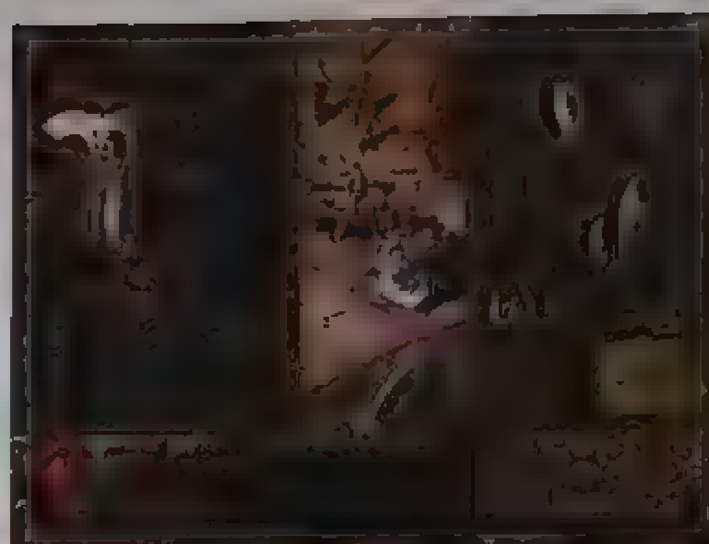
冒险手册

野外地图：参考毒蛇山谷

祖玛神殿：各类祖玛、大老鼠、飞蛾护法天。所暴装备：神水（特）。稀世装备：裁决，无机

BOSS接头暗号

祖玛教主：恐怖、小气的BOSS，仅次于霸王教主，由于没有地形可以帮助，因此良好的操作技巧相当的重要。道士要带上全套魔御装备，并且等级至少要35（可以用回生术），法师则可带上全套加火系攻击的装备，在游斗时注意别踩到祖玛教主的火墙~。当然，如果你的时间够



充足，那么法师在自己脚下放个火墙，然后不停的用诱惑之光定住教主，道士则下毒（带上全套暗黑装备），活活毒死教主，这个方法适合那些操作不是很好的玩家。你可以看到教主不停的乱扔火墙、暴烈火焰、地狱火，但却站在那里无法动弹~（注意不要和教主站在同一直线上，以免被地狱火打中）。2种接头暗号依您的时间而定，相信即使小气如祖玛教主，看到具备合同效力的暗号应该会乖乖的“睡觉”吧。

简述：祖玛教主的坐镇使得祖玛庙也相当的热闹，高等级装备的吸引使得居住在附近的小东西也受到狂热的冒险者的“照顾”。

失乐园——热带丛林风光

如果您住在北方，那么失乐园的热带丛林风光一定会令你满意而回。都说猴子通人性，这话不假，上次有只猴子跑到我们旅行社的稀世物品生产车间去，结果吞了个饱，我们也没在意，一只猴子嘛，能懂什么。这下可好，失乐园的怪物就学会了稀世物品的生产工艺。真天和黑度的女神以及狮子们，占着身强体壮也从猴子手里抢来了黑铁头盔的制作工艺，瞒着震天魔神偷偷的生产。可怜我们旅行社，鞭长莫及，只好和失乐园的怪物们达成协议，减少收入的分成比例。

冒险手册

野外地图：魔神怪、猴子、大象、疯狂魔神盗等。所暴装备：1-33级各类首饰（包括黑皮、太坦、紫碧罗）衣服。稀世物品：怨恨项链，昏暗封印，破坏项链，心灵手镯，骑士手镯，龙之手镯，金刚套装。

真天／黑度宫：狮子、女神、神将等。所暴装备：1-38级首饰，衣服。稀世物品：黑铁头盔。

BOSS接头暗号

震天魔神：同样是好说话的BOSS，如果是在台下，你只要将它引到死角——最右上的地方，然后站在高台上用击风吹吧~如果魔神刷在台上，那么恭喜，你站在高台下攻击就行，4角高台只有一个地方可以上去，甚至比打牛魔王还要简单。如果您连卡位都不知道，那么我只能遗憾的说，本社不能和您签定合同，因为我们无法确保您的安全。

简述：玛法大陆最热闹的冒险地，无论是丛林中的动物，或是真天宫里的狮子、女神。丰厚的经验和附赠的中高级装备，使得无数的冒险者趋之若鹜。

潘夜岛——勇者培训基地

海岛的风光别有风味，这里，也是我们旅行社最大的收入来源。话说当年沃玛神殿里的小喽罗不堪那些“英雄”的蹂躏，纷纷向沃玛教主告老还乡，这也是如今沃玛神殿青黄不接的原因。话说这些隐退的牛牛决心自己创业，于是在各大村庄招收新牛。在海上颠簸了无数天后，终于它们发现了一个岛屿，就是如今的潘夜岛。筋疲力尽的牛们勉强的抵挡岛上的原住民的进攻，然而最后，战争的结束却缘于我们旅行社探险队的一份合同。双方很快就达成一致——由我们负责改造牛牛，使它们更加强壮，作为报答，旅行社占有潘夜岛有限公司的70%股份。为了使潘夜岛更加热闹，旅行社总结了玛法大陆上运营的经验，在潘夜岛设立了赚钱、练级、打装备的一条龙服务。如今的潘夜岛，已经是继道观之后的又一大装备集散地。

冒险手册

野外地图：潘夜人鬼等。所暴物品：神水（中）稀世物品：无

潘夜骷髅洞：各种潘夜骷髅。所暴物品：1-29级首饰，武器（银蛇、魔杖），衣服。稀世物品：无

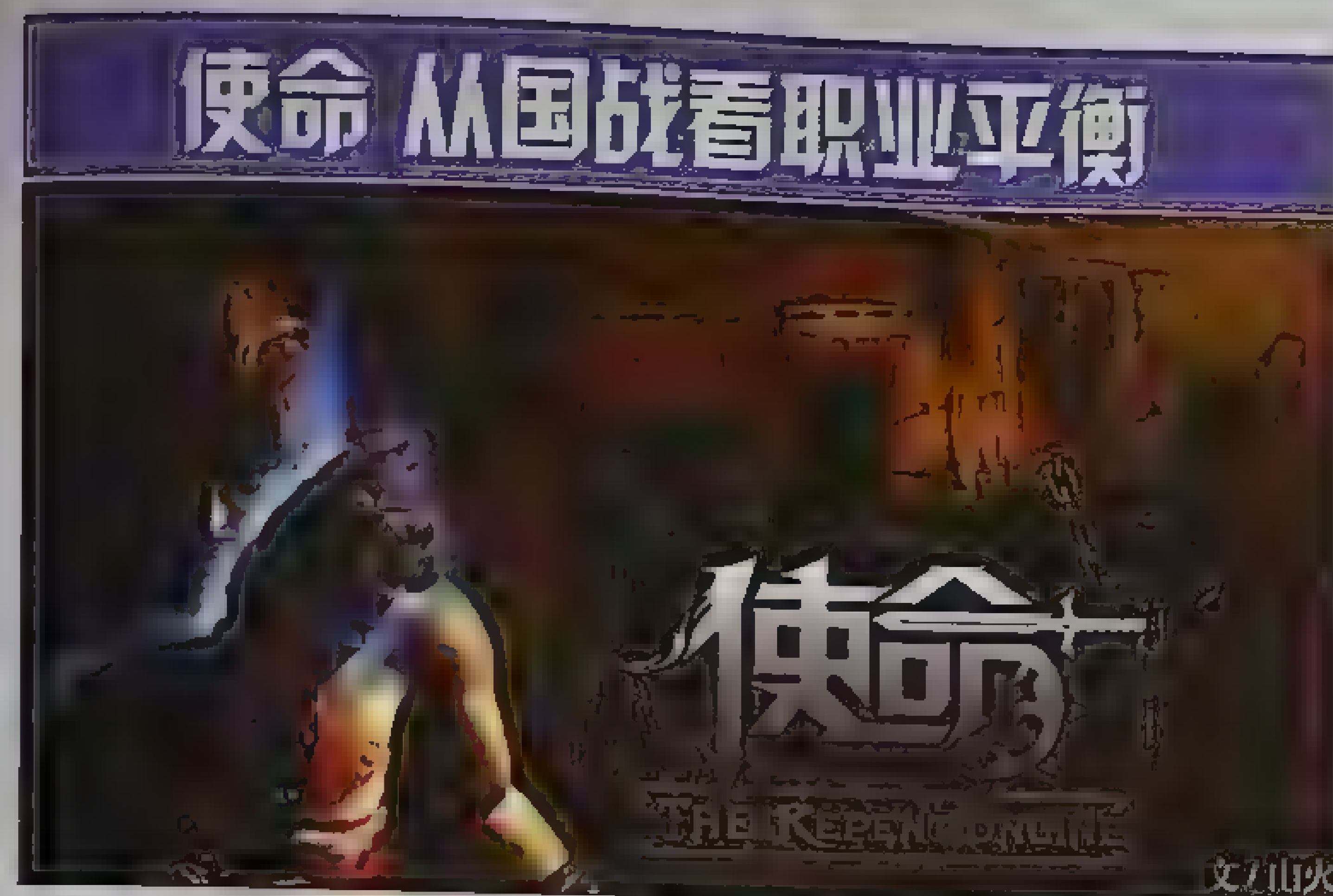
潘夜神殿：潘夜魔。所暴物品：1-33级首饰（黑皮、太坦、紫碧罗），衣服，武器（血饮、无名刀、井中月）。稀世物品：力量戒指，怨恨项链，昏暗封印，破坏项链，心灵手镯，骑士手镯，龙之手镯。

BOSS接头暗号

牛魔王：接头暗号相当简单，只要将高台周围的小怪物清理，将牛魔王引上高台的一个角，法师就站在台下与高台平行的位置慢慢的打吧（带上全套加冰元素装备），注意只要看见牛魔王的一小块身体就行，不然你会被它的远程魔法打中哦~。

骷髅教主：远程火球攻击（近身也是火球~）利用墙角卡位，或者干脆与之硬扛，由于教主是死系的，神圣魔法会给他造成更“明显的暗示”。

简述：冒险者的训练基地，岛屿涵盖了从低级到高级的怪物，而近身攻击的潘夜魔族们有着远比真天怪物可爱的地方——缓慢的移动速度和近身才能攻击的特点。如今潘夜岛隐隐有超越真天成为第一大练级胜地的趋势。■



使命 从国战看职业平衡

文/山火

自《使命》公测以来，笔者尝试了游戏中的各种职业，体验了剑士如虹乱舞的剑、弓箭手如豪雨狂击般的矢、法师搅动天地的水火风土、还有枪客那一击惊天的绝技，在这块奇幻的大陆上演绎着克伦与巴萨的宿命。使命是什么?不可预知的未来，一见面便会剑拔弩张却又难分高下，究竟哪个阵营才是最终的归宿？谁强？谁更强？那些还迷茫在对克伦与巴萨、剑士与枪客、法师与弓箭手、力量与灵巧、精神与智慧的抉择中的朋友们，也许可以从此文中找到一条属于自己的职业道路吧。

一、各种族各职业属性解析

在同类游戏中，属性的作用都是很重要的，而《使命》中尤其重要。大部分游戏中的属性值设计，都是为了能穿上更好的装备以获得强大的高攻高防效果，而《使命》却与之相反：大家是为了加强属性而寻找各种可增强的装备。在《使命》中，属性的强弱直接影响你角色的各个方面，从属性上获得的攻击、防御、命中、回避等数值，远比装备本身更为强大。而《使命》在初始设定上非常苛刻，旦建立好新人物，你的属性就已经固定，在游戏中除了靠装备的附加属性来提高外，没有别的办法，也就是说升级将不会增加你的攻击防御等等，想要提高自己只有寻找高附加属性的装备。所以，每个剑士都深切的渴望着一套+20力量的极品装备。

既然有如此苛刻的限制，我们就有必要来分析一下属性对职业的影响，找到各种族职业的不同点和针对性，这样在选择时也不至于糊涂。

A）属性对各职业的影响：

力量（STR）：影响剑士、枪客、法师的物理攻击伤害力，同时也影响最大人物HP、负重，为剑士、枪客的主要属性。

灵巧（AGI）：影响弓箭手的物理攻击伤害力，其他角色的攻击命中率也受其影响，为弓箭手的主要属性。

精神（CON）：影响法师的魔法伤害力，对其他角色的魔法命中率和魔法回避率也有影响。为法师的主要属性。

敏捷（DEX）：灵巧对所有角色的回避率有影响，对技能等特殊攻击的防御力也受有影响。

智慧（WIS）：智慧与魔法伤害和魔法抵抗力相关。与精神相比，智慧对魔法伤害的影响稍弱，对魔法抵抗力影响较强。

有一点必须强调的：属性对于人物攻击防御命中回避等的作用不是固定的，而是越强越强。拿剑士来说吧，我做了一个简单的试验，就是一件一件力装穿上，看物理攻击的变化。以下为测试的数据：

起始属性：17力量，61物理攻击。

装备加4力的头盔：21力量，81物理攻击，增加的力量所提高的攻击为81-61=20，平均增加每点力量提高5点攻击。

装备加3力的盾牌：24力量，99物理攻击，增加的力量所提供的攻击为99-81=18，平均增加每点力量提高6点攻击。

装备加1力的铠甲：25力量，106物理攻击，增加的力量所提供的攻击为106-99=7，平均增加每点力量提高7点攻击。

为了防止不同物品可能力量增加但相应的增加攻击不同，再将上述试验反过来做一次，即+1、+3、+4，结果与上面吻合。就是说：属性是越强越强的，整体属性越高那么新增加的属性对于攻击的影响就越高。从上述试验中，还可以得出一个概念：整体属性提高5点那么增加属性对于攻击的影响加1，如你的力量为21的时候你加3点力量到24，其新增加的每点力量提供的攻击增加为6，但是当24加1点力量到25的时候，其新增加的每点力量提供的攻击增加为7，简单来说当你的整体属性增加为5的倍数时，新增加的属性对于攻击的影响比以前加1点。

上述介绍是否让你对人物属性有更多的把握呢？

B）从初始属性看各职业的发展：

你初始建立人物时所选择的属性，对于你的发展有着极为重要的作用，因为这将是你的终身属性。所以在我们踏入使命的大地以前，我们先来好好的认识一下其各种族各职业的属性设计，这样我们将很容易的看到各职业的针对以及其中的平衡。

先来看看各种族各职业的初始属性表：

各家族剑士的角色基本数值

家族	Str（力量）	Dex（敏捷）	Wis（智慧）	Agi（灵巧）	Con（精神）
瑟蒙特（女）	13	11	6	12	8
瑟蒙特（男）	18	14	3	10	5
尤提特（女）	15	12	3	13	7
尤提特（男）	17	14	3	11	5
海纳姆（女）	14	11	6	10	9
海纳姆（男）	15	12	5	10	8
迪洛特（女）	15	13	3	12	7
迪洛特（男）	17	14	3	11	5

各家族弓箭手角色基本数值

家族	Str（力量）	Dex（敏捷）	Wis（智慧）	Agi（灵巧）	Con（精神）
瑟蒙特（女）	9	10	7	16	8
瑟蒙特（男）	14	13	4	13	6
尤提特（女）	11	10	7	15	7
尤提特（男）	13	12	4	14	7
海纳姆（女）	10	9	10	11	10
海纳姆（男）	11	10	7	13	9
迪洛特（女）	11	10	5	16	7
迪洛特（男）	13	12	4	14	7

各家族枪客的角色基本数值

家族	Str（力量）	Dex（敏捷）	Wis（智慧）	Agi（灵巧）	Con（精神）
瑟蒙特（女）	12	9	10	8	[illegible]
瑟蒙特（男）	17	11	6	11	[illegible]
尤提特（女）	11	9	9	10	8
尤提特（男）	16	10	7	10	[illegible]
海纳姆（女）	13	[illegible]	12	8	10
海纳姆（男）	14	[illegible]	11	8	[illegible]
迪洛特（女）	14	9	9	10	8
迪洛特（男）	16	10	7	10	7

各家族法师的角色基本数值

家族	Str（力量）	Dex（敏捷）	Wis（智慧）	Agi（灵巧）	Con（精神）
瑟蒙特（女）	6	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]
瑟蒙特（男）	11	7	15	7	10
尤提特（女）	6	6	18	5	15
尤提特（男）	8	9	16	6	11
海纳姆（女）	4	6	21	4	[illegible]
海纳姆（男）	5	7	21	5	12
迪洛特（女）	6	8	18	5	15
迪洛特（男）	8	9	16	[illegible]	11

总结上表：

最强力量的剑士：

巴萨族瑟蒙特男性，18 点力量。

最强力量的枪客：

巴萨族瑟蒙特男性，17 点力量。

最强灵巧的弓箭手：

巴萨族尤提特女性，16 点灵巧。

最强精神的法师：

克伦族海纳姆女性，15 点精神。

巴萨族迪洛特女性，15 点精神。

最强精神与智慧的枪客：

克伦族海纳姆女性，精神 10 点、智慧 12 点。

最强敏捷的弓箭手：

巴萨族瑟蒙特男性，13 点敏捷。

最强智慧的法师：

克伦族海纳姆女性，23 点智慧。

剑士，明显以强大的力量为依托，强大的物理攻击和不可企及的血量使剑士成为《使命》中不可缺失的职业。从他的灵巧和敏捷来看，他在肉搏战中的命中与回避也不会差，依然是王者职业，适合各种任务。但是其近距离的攻击模式和精神智慧低下而带来的魔防极低，面对拥有减速和强魔法攻击的法师，将不得不面临悲惨境地，但是从单 P 角度来说剑士依然有着明显的优势。

枪客，与剑士刚好相反，他的存在是对魔法一族和弓箭手的钳制。其精神与智慧很高，带来了极强的魔法防御，能够在法师召唤的风暴中生存，从而消灭敌人。其准确的攻击，面对弓箭手的挑衅，弓箭的高贵将被打碎。但是枪客的弱点也很明显，在肉搏之中无法和剑士一比高下。





弓箭手，抛开防御追求高回避远攻击的刺客式人物，他的目标直指那些剑士保卫下的法师。高灵巧和敏捷带来的是极高的回避，他们选择了与战士们决然不同的道路，或许不能在肉搏的战场上拥有强大的杀伤力，但是绝对可以在万军从中取人首级，同时不让敌人碰到自己分毫。

法师，强大的魔法攻击无视物理防御的铠甲，魔法风暴直接洞穿战士的血肉之躯，但是法师的弱点也是极明显的，生命的虚弱使得一旦被战士靠近，死亡的恐惧就立即在他们身上散发出来。

C）从国战角度来看职业的平衡性：

如果单单看上述的总结，似乎剑士在各方面都占上风，但是从国战的角度出发就未必了。在《使命》的世界，强调的是国战，强调的是克伦与巴萨之间的斗争。这从其 PK 本族人所遭受的惩罚就可以知道，大规模的战斗、两个种族之间的战斗，才是《使命》PK 的核心。假如我们只从一对一来衡量各种职业，那么势必会陷入误区。《使命》的平衡来自于各个职业的针对性不一样，特别在大规模的战斗之中，每个角色都有自己独特的作用。

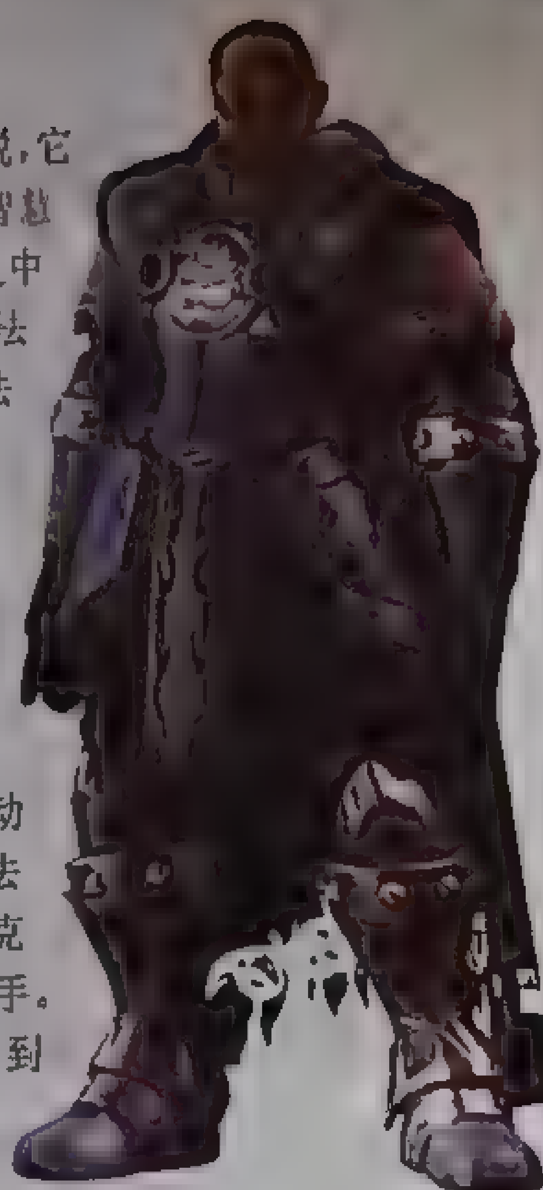
从《使命》国战的角度来看各种职业，剑士无疑是血盾与杀人机器，向前冲锋与抵挡冲锋的主力部队。当一群战士互相对抗纠缠的时候，法师们召唤出大范围的魔法攻击，这就好像炮兵连的火力覆盖，即使再强大的剑士也无法抵挡数个以上的法师的魔法攻击，而数个法师所攻击的范围更是广泛到整个剑士群。

其结果可想而知，当 30 个剑士面对 10 个剑士与 10 个魔法师的时候，30 个剑士的冲锋无法瞬间粉碎 10 个剑士的抵抗，同时又将承受来自 10 个法师的大范围强大魔法攻击。如果 30 个剑士都在魔法范围内，试问在水火风土的风暴之后，还有几个剑士有把握站在原地？

这个时候弓箭手的作用变得如此明显，在剑士的对抗中弓箭手可以越过对方剑士的抵抗，直接把物理攻击带到可怜的法师身上，法师群可能还没有攻击机会就已经溃散，而被抛弃的剑士将等待死亡的来临。

在双方都有法师群的情况下，枪客将成为主角。因为强大的魔法防御和不俗的肉搏能力使得他们在魔法风暴中可以存留的更久，同时面对剑士的挑战依然可以坚持，那就意味着对方抵抗的溃散，意味着杀入法师群让枪尖饱舔鲜血。

从国战的角度来分析所有职业，就不得不说说克伦与巴萨的优缺点了。



对于克伦来说，它拥有最强精神和智慧的枪客，在国战之中以其为守护配合法师，将是一个无法击破的堡垒。而在攻击方面强悍的巴萨，拥有着强大攻击力的弓箭手、剑士和枪客，以弓箭手向克伦堡垒中的法师发动毁灭的箭雨，失去大炮的炮台——克伦枪客将无法还手。但是在实战之中到底谁才能真正胜利，要视你——游戏操控者——的战略战术了。《使命》是绝对讲求协同作战的，每个职业都对应着实战中的一环，如何使用和调配则是靠游戏以外的战术战略来决定了。

二、从技能看职业平衡

A）剑士-战斗的机器

巴萨：

剑气：给予对方剑气伤害。修练条件：技能等级 1 级。

骤雨剑：给予对方剑气伤害。修练条件：技能等级 5 级。

金刚：一段时间内提高防御力。修练条件：技能等级 10 级。

武器修练：一段时间增强攻击力。修练条件：技能等级 15 级。

克伦：

刀风：给予对方剑气伤害。修练条件：技能等级 1 级。

撕裂斩：给予对方剑气伤害。修练条件：技能等级 5 级。

神功护体：一段时间内提高防御力。修练条件：技能等级 10 级。

强袭：一段时间增强攻击力。修练条件：技能等级 15 级。

剑士的技能是强有力的，针对的也很明了，全面提高肉搏能力，攻击性技能可以将自己的攻击在一瞬间提高数倍，给予人可怕的打击。而辅助性的技能也是用来提高防御与攻击，剑士在肉搏之中，恐怕无人能敌。两个族的剑士技能基本一样，两者不分高下。魔法防御低、命中相对弓箭手的回避也低，但是血高攻高防高已经让其拥有极强大的实力。

PS：很多初级的朋友对于怎么学习技能有些迷惑，要学习技能首先自己的技能等级得达到学习标准，技能等级在技能栏的顶上，有一条蓝色的粗框代表。同时还要从怪物身上打到相应的技能书，技能书上都详细写着使用种族与技能名称。拿着书到村里的那个魔法技能商人那里，就可以学习技能了。技能等级的提升在于使用技能，每次使用技能都可以提高技能本身的级别和技能等级。

B）枪客-一击而走的天才

巴萨：

撞击：用长矛给予对方重击。修练条件：技能等级 1 级

轮盘转：用长矛给予对方重击。修练条件：技能等级 5 级

凝神：集中精神提高自己命中率。修练条件：技能等级 10 级

双倍撞击：连续的枪击给予对方强烈一击。修练条件：技能等级 15 级

克伦：

暴烈击：用长矛给予对方重击。修练条件：技能等级 1 级

十字斩：用长矛给予对方重击。修练条件：技能等级 5 级

冥神一击：集中精神提高自己命中率。修练条件：技能等级 10 级

回旋击：连续的枪击给予对方强烈一击。修练条件：技能等级 15 级

枪客的技能有着明显的针对，攻击技能让其拥有很不错的瞬间攻击力，而提高命中率的技能，可以使枪客攻击任何对手的时候都决不失手。在面对弓箭手的高回避时有着显著的优势，在面对法师的时候，其高攻击技能与高魔防将让法师极为痛苦。



C）弓箭手-不是法师的法师

巴萨：

能量箭：在弓箭上添加攻击力。修练条件：技能等级 1 级

多重箭：每一次发射好几箭攻击周围敌人。修练条件：技能等级 5 级



决影：提高角色远距离回避率。修练条件：技能等级 10 级

毒箭：发射毒箭。修练条件：技能等级 15 级

克伦：

烈焰箭：在弓箭上添加攻击力。修练条件：技能等级 1 级

火雨箭：用自己的精力召唤火箭攻击一定的区域。修练条件：技能等级 5 级

闪躲：提高自己近距离回避率。修练条件：技能等级 10 级

毒箭：发射毒箭。修练条件：技能等级 15 级

虽然弓箭手不会魔法，但是其技能却附带着魔法的属性。再加上其极高的回避率，在应对剑士的时候有着很大的优势，特别是毒箭，所有的战士都没有天生的毒防御。弓箭手弓箭的物理攻击也是强大的，所以面对远程攻击的法师也有着天然的优势。但是一旦和枪客打起来，将会遭遇危险。弓箭手同时也是除法师外唯一拥有大范围攻击的职业。巴萨与克伦最大不同是一个提高远距离回避，一个是提高近距离回避，同时巴萨的弓箭手灵巧要比克伦的高，也就是攻击力要高，其实大家在看这篇文章的时候，应该已经感觉巴萨是攻击性的而克伦是守护性的，怎么样选择要视乎你的爱好了。

D）法师-群魔！群魔！群魔！

由于法师的技能较多，我就不一一列出了。只讲几个重要的魔法：

巴萨：

治疗：恢复目标 15-30 体力。

迅影：提高回避率。

暴风雪：召唤北方的暴雪攻击特定区域。

反射电盾：制造一个电盾，反射伤害。



连环闪电：招呼连续闪电攻击敌人。

土火结界：提升对土和火的抵抗。

克伦：

治愈之雨：恢复体力。

聚焦：提升敏捷。

反射毒盾：反射伤害。

罪恶桎梏：缓慢对方的移动速度（1 人）。

大地之怒：隆起大地攻击对方。

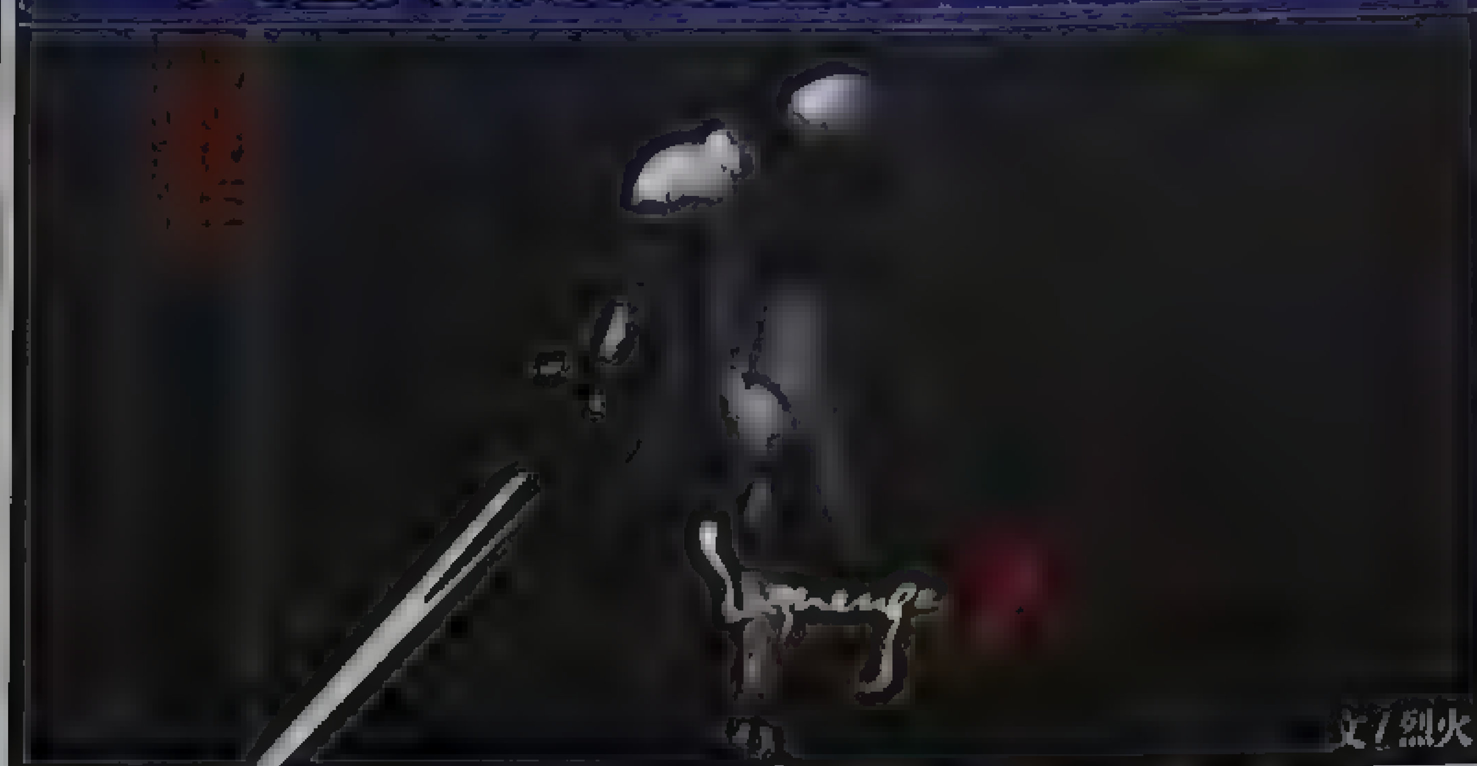
烈焰绞杀 ：召唤火柱攻击对方。

风水结界：提升风水的抵抗。

我一直强调大范围攻击，是因为在练级方面，大范围攻击让法师成为游戏中升级最快的人，而在国战方面，数个法师一起使用群魔时，在一个区域内的敌人将遭遇不可抵挡的魔法风暴，法师犹如重型轰炸机一样。此外法师还拥有减速和治疗，使其战术多变，不可捉摸。当然，拥有如此强大的力量的法师，在生命方面是让人觉得可怜的，但是一旦在剑士或枪客的保护下，法师的强大是所有职业不可望其项背的。

在看完四个职业的对比以后，其实大家应该发现：剑士是万能型的，也是唯一一个可以独来独往的职业；而枪客、弓箭手和法师都是配合从而产生 1+1 等于 3 的威力。《使命》的职业平衡来源于其对于国战的追求，每个职业都有自己的特色，每个职业也都不能离开其它职业而生存。人与人的合作与对抗，正是构建《使命》的制作理念，职业的合作是《使命》所竭力追求的，当你走在《使命》的土地上，一定不能没有的是朋友！■





天堂 傲慢之塔练功心得

文/烈火

随着亚丁版的更新，《天堂》的版图又进一步扩大，在这个神奇的大陆上，更多的怪物，更新的道具再次唤醒了大家对未知世界探险的渴望。傲慢塔则是亚丁王国开放后最引人注目的地区，无论是新增的高级怪物，还是令人动心的高级道具，对《天堂》玩家都带来更刺激的挑战！

初探傲慢塔，你会发现这里怪物基本上都具有血长、攻击力高、防高的特点，并且怪物经常成群结队，如果做个比较的话，遗忘岛的冒险只是小儿科了。很多人上来了几次之后就对这里望而生畏，不是死了挂回去就是费水太多，支撑不住飞回家，然而《天堂》设计的每个地区，每个环境都有它独特的地方，掌握了规律，傲慢一样任你驰骋！

进入傲慢塔有2条路可以选择，一条是从亚丁村子的下水道进去，道路崎岖，也很长，怪物主要有蛇女、螳螂人、果冻怪，大家熟悉的怪物就不说了。需要注意的是果冻怪，虽然样子满可爱的，打起人来可是很痛，而且攻击速度快，攻击距离5格，比较耐打。下水道的出口可以到达傲慢塔1层，1层因为受到傲慢强力魔法的保护，没有怪物。进来后你会发现，傲慢塔的路就好比韩国人写的那些鸡肠子文字似的，弯弯曲曲，也比较狭窄，空旷的地方较少。另外一条路是从黄昏山脉的桥过去之后一直沿右下的海边走，在巨人首领出没的附近有一个石洞，进去直接可以到傲慢塔1层，路比较近，路上的巨人很多，不过巨人走的很慢，甩掉它们也容易。

傲慢2层，会遇到死亡之剑、奇美拉、魔狼。若多种怪物同时出现，先消灭死亡之剑。只要怪物不暴走，还是能轻松清场的。此层地形复杂，道路狭窄，不太适合团队打怪。上3层的楼梯在左右两侧各有一个。

傲慢3层，情况与2层相似，但怪物数量较多。上4层的楼梯在中间。

傲慢4层，中间的地段比较开阔，没有什么障碍物，适合团队战斗。此层会出现较强的怪物幼龙，要多加小心。建议先由一个50级骑士或体妖变身小巴引怪。引怪时，注意先引幼龙，绕小圈跑，以免引出更多怪物，其他团队成员集中火力逐个歼灭怪物，妖精放箭，法师带宝宝辅助。面对多种怪物，按照顺序清怪：加速过的幼龙-> 死亡之剑-> 魔狼-> 奇美拉-> 幼龙。幼龙只有一个特性，靠太近它会转头，要注意把握距离。奇美拉有比较多的魔力，法师吸魔可以找它，所以选择最后打也包含这样的因素。上5层的楼梯在最右侧。

在2~4层小试牛刀之后，你遇到了真正的挑战，傲慢塔5层是幼龙结队出现的地方，加上死亡之剑、梅杜莎、奇美拉、梦魇骚扰，更是有种举步为艰的感觉，不过这里出的宝也更多，幼龙死了一般都掉好几样，还有6层卷轴、召唤控制戒指等高级道具，祝武卷、祝防卷也比其他地方出的几率大。

想单练吗？哈，如果你是50级以上水系的妖精，防御超过-70，双火戒，良好的操作水平，那么恭喜你，你具备了在傲慢5层单练的条件。幼龙是火系攻击，喷一个魔防100的玩家一下就会掉100~150HP，魔防低了更是在围攻下易被秒杀，双火戒有效抵抗火系攻击，一下只去30~70HP。1F神话血盟的樱花漫漫，54级体妖，每天在塔上单练，2~3个小时轻松打1%还至少收获个祝防，既练功又打宝岂不快哉？那有些玩家要问，为什么骑士法师单练不了？原因很简单，法师攻击力弱，5层又是运动战，跑的时间长了带出来的怪就越多，法师又没有足够的血来顶怪，3个肥王的攻击力要解决一个幼龙都很费力，更何况幼龙还时常会转头攻击宝宝。如果是骑士，主要原因是没有补血的魔法，即使满足装备上的条件，还是要跟怪物拼命，能坚持的时间也不长。

火戒属于高价奢侈品，一对的价格都在数千万，再加上其他的条件，不是一般老百姓能接受的，我的文章也不是针对那些极少数的疯狂玩家准备的，普通玩家难道只能望梅止渴？不，看了这篇文章会解除你的疑惑，我可以，你一样可以混傲慢塔！

常去傲慢塔的玩家不难发现，傲慢塔的怪物普遍跑动速度很慢，特别是幼龙（有时候真想塞个绿水给它:)），慢就有办法对付它，组队打当然是首要条件，每个职业都有其自身的优势，在傲慢之旅的队伍中也会起到不同的作用。

骑士，毫无疑问是冲在前线的职业，让炮火朝我来！吸引火力是骑士的主要职责，因为骑士血长防高吃了勇水移动速度也是一流，那要注意的问题也有不少，级别至少要45级以上，等级低命中低，血也不够顶怪，装备呢？防御还在其次，魔防可要在50以上哦，否则被梅杜莎石化可就惨了，不能行动不能喝水，还会被攻击掉血，会死的很难看的。50的魔防对于骑士来说还是很容易达到的，拿46级骑士来说，穿一个+5的抗斗再加2个抗魔戒指，魔防也有53了。武器有2种选择，因为幼龙是硬皮怪，用大马刀是不错的，当然如果你的操作足够好，又带了不少磨刀石也可以拿别的刀来混。用弓也是一种选择，骑士用加6以上的十字弓或者猎弓都可以轻松的攻击到傲慢塔5层的怪物，而且跑远了还可以回头射几下，打的不痛没关系，能多打几下就省点时间咯。看到幼龙要先打前1、2下，然后就跑，往自己的队伍集结地跑。一般来说，幼龙转头打别人的几率相对较小，骑士可以带上几只围着队伍转，直到把它们都转死，哈哈，简单吧？按照我去傲慢塔的经验骑士用弓比用剑好一点，因为用弓基本上不会挨打，用的弓越好，幼龙转身去追杀其他人的机会就越小。需要注意的是幼龙走的很慢，千万不要在引的时候跑出幼龙能看到的屏幕，跑出屏幕龙就会去打其他人了。还有，一次引的怪不要太多，怪物越多越容易造成混乱，在危险的地方混乱中往往是致命的。另外不要拿刀上去硬顶龙，骑士挑幼龙即便是用+9的人马刀也要40~50刀，而被喷一下就200多血没啦，再说这里也不是体现你大无畏精神的时候。还有就是要保持血量满，不足的血量经常会突然死亡。我第一次上傲慢5层就是自持装备出众一人顶3条幼龙，结果喝白补不回来，倒在地上好郁闷(。



在傲慢塔4层到处都可以看到幼龙的身影

妖精，强力的远程攻击能力和高魔防使他们成为傲慢塔攻击主力，如果队伍中有50级以上的水妖使用生命的祝福，更能发挥出中流砥柱的作用。妖精用刀还是用弓？看了上面的文章大家也有所了解了，毫无疑问是用弓。妖精的魔防可以轻松达到100，对于魔法攻击的抵抗相当有效，妖精的装备以抗魔装为主，魂体要掌握时机，随时补充魔力，通畅对攻击力影响较大，要时刻保持。身上带的水不需要太多，不怎么会挨打的，以负重低于50%可以正常恢复为佳，妖精饼干可以带几个以便危急时刻保命。妖精在傲慢塔最需要注意的是打怪的次序，当骑士引了多个怪过来的时候，先杀小怪后杀龙是最基本的原则，同时在小怪中最先要解决的是死亡之剑和梦魇，这两种怪都属于傲慢塔中移动速度较快，攻击力高的怪物，如果不能先解决它们，骑士会被追打而使带过来的幼龙跑出屏幕，失去带怪的作用，造成混乱，被追的骑士移动距离越长就越容易带出更多的怪，掌握不好就是全军覆灭的下场了。

法师，宝宝终于发挥作用了，48级以上的法师可以带肥王。由于肥王是火属性，抵抗幼龙的火攻击非常合适，即便是50级水妖带的强力属性精灵也不如肥王效果好。火与水相克，水属性精灵尽管HP超高，也难抵挡3~4下的幼龙魔法攻击。因此在傲慢塔时，常能看到一些带肥王的召唤师，几个召唤师一起都可以在傲慢塔5层生存，而缺点则是因为肥王攻击力较低，打一条幼龙需要花费的时间长，效率不高。如果你在和妖精骑士一起的队伍中，你所起到的作用是指定攻击的怪物和解救危险的同伴，当骑士带怪过来时，先用光箭去打速度快的小怪，这样妖精齐射加上肥王攻击可以集中火力轻松解决，再打下一个，这样的指挥效果在组队战斗中能有效的控制节奏。同时，当骑士带怪物较多，闪避和腾挪比较吃力的时候，法师也可以及时的为骑士补血，缓速对骑士威胁较大的怪物，并用光箭攻击一条幼龙，由于肥王攻击的幼龙有时能牵制住它或让它转头攻击，减轻带怪骑士的压力才能更好的保护整个队伍成员的安全。法师甚至可以一边冥想一边帮同伴和宝宝加高治体回。

当然，在职业搭配不够完整的情况下，操作比较好的玩家可以客串其他职业的职能，这一点上就是靠即兴发挥了，天堂不是个死板的游戏，灵活的去配合同伴，理智的面对突发情况。

各个职业的作用介绍完了，那么组队还要注意些什么呢？首先是队伍集结地的选择，集结地自然是选择空旷一些的地方，幼龙的攻击并不是针对一个人的，而是有一定范围，狭窄的地段会由于人员集中而遭到群体打击，带怪的人也缺乏足够的运动空间，危险性大。其次是队伍最好是一个盟里的战友，这样法师的群疗魔法才能发挥最大的效果，妖精也可以为其他人加各种状态魔法。另外分工要明确，比如指挥的人，负责加状态的人，负责背物资的人等等方面都需要分工协作才能最有效的利用资源。PS：相互比较熟悉的同伴共同闯荡傲慢塔也可以避免一些因为分赃不均引起的矛盾，不过这些玩家素质问题不是本文要讨论的内容咯。）

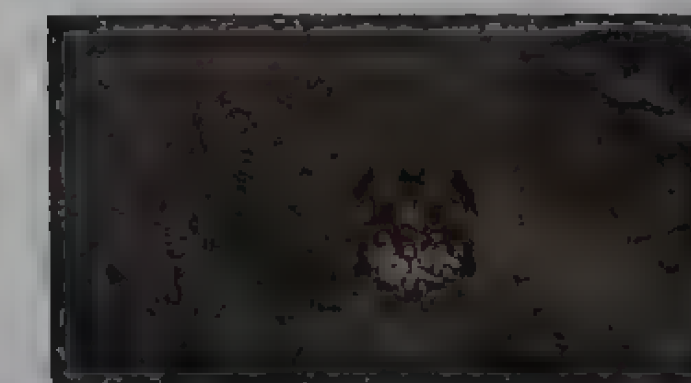
5层有几个比较开阔的地段适合团练，同时也有不少的卡位点可以卡住一个方向来的所有怪物让它们一个个排队挨打，而顶怪的人只会被其中一个攻击，这里的一些图片可以让各位更清楚的看到这些位置和卡位的技巧，原则上说，只要是门都可以卡位，卡位的时候带怪的人在穿过门之后要站到门的侧翼，并且是怪物走来方向的反向侧翼，切不可站在门口正面，这样才能达到卡位的目的。



如果你的队伍打到了足够的6层传送卷轴，你们就可以到6层以上的傲慢塔继续更刺激的冒险了。注意，每个楼梯口上去往外走的地方，通常是怪物的暴走区，很可能遇到成群的小怪，以及幼龙和骨龙。小怪较多的时候，撑住打完它们。当遇到幼龙、骨龙1~2只出现，法师可以用召唤打周围的小怪，骑士顶龙，骨龙暴击威力很大，最多的时候能打掉接近500HP，而且骨龙的魔法攻击属于无属性攻击方式，火戒也没有抵抗效果，特别是8层以上更有骨龙结队出现，被攻击时往往喝白水也补不回来，所以要求法师操作熟练，及时帮骑士补血，或是由水系妖精使用“生命的祝福”补血。9层出现小恶魔，感觉它的攻击比较弱，魔法攻击范围4格，拉开距离消灭它并不困难。

傲慢塔的10层你将遇到所有之前遇到的怪物，以及BOSS级怪物巫妖，往右边前进找一找，在广场上方有一个类似小房间的地方，巫妖在那里出没。如果你在上塔之前就是为了要杀掉它的话，那么在来之前记得带好足够的魔法屏障的卷轴，巫妖的攻击总体感觉并不太强，有胆量的玩家大可以与它一争高下。

听说等《天堂》下一个版本“光与影”开放之后，傲慢之塔将增加到50层，届时大家的挑战会更多了，希望有喜欢冒险的朋友们，可以写出更多的傲慢心得来与大家共勉呀。■



听说要去拍照，神话的盟友都很活跃，看看我们拍照帅不帅？

搜神记 实战宝典

搜神记 ——史前奇迹

文/jumb

经过25天的内测，又经过10天的漫长等待和论坛疯狂的灌水，终于在10月1日迎来了《搜神记》的第二次内测。笔者暗自偷笑，可等到了咱们发挥的时候了，有了前面的经验，这次一定要混出个名堂出来。当然，这些经验技巧笔者也不敢独享，拿出来给大家做个参考。

角色创造篇

进入游戏的第一件事就是创建人物，由于是秉承着中国的传统文化，所以游戏中只能选择人类角色，不过可以通过性别、面孔、发型、体形等选择，你也可以创造出与众不同的人物来。《搜神记》学习了UO的自由发展体系，放弃了所谓的职业系统，玩家通过升级、自由分配属性点和自由学习的体系，可以随心所欲地创造自己心中最强的角色。这样的话，配点的好坏对人物以后的发展以及能力强弱有至关重要的作用。关于如何分配，本人有些愚见，仅供参考。

力量：在这里它意味着生命和物理攻击力。人物的生命值始终是力量的2倍，而且升级系统不加生命，对于法师的远程的法术攻击可能影响不大，但是对战士的攻击有着密切的关系。而且战士的装备要求就是力量和敏捷，其中力量要求很高。力量还决定着玩家的物品框的大小。

勇气：就是平时所说的精神，决定着人物MP的大小，和力量一样始终是MP的1/2。它决定着法师的魔法攻击的强弱，同样法师的装备对勇气要求很高。

敏捷：这个大家都应该熟悉吧，它比较平均的影响着人物命中、躲避和攻击，是战士装备的限制条件之一。

智慧：是指对事物的了解和掌握能力，和敏捷一样影响着玩家一些相关能力，是法师装备的限制条件之一。同时，智慧也决定了人物的道行，3点智慧拥有一点道行，想学习法术和技能都是提高道行的。

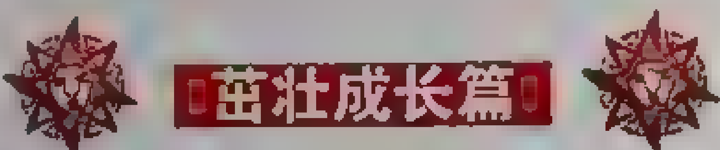
魅力：主要是吸引人的能力，直接体现在买卖交易中，传说有隐藏的属性。魅力对建工会也有用处，会长要魅力30、等级80、金钱1000W。

创建角色的时候，系统提供了5点属性点数给玩家自由分配，玩家可以将点数分配到以上几项，建议全加某一项或两项，不要平均分配，因为"全面发展就等于全面平庸"。这5点的分配对前期的练级有至关重要的作用，而且后期重新分配属性点时，也不能改变。角色每升一级有3个属性点供玩家分配，这样属性点就显得杯水车薪，而且成为玩家最关注的问题。

战士：可以先加4点力量和1点敏捷，或者5点全加力量。后期根据进行修炼和装备的需要，分配力量和敏捷点数按2:1左右就OK了（以流行的枪战为主）。战士以使用武器不同，分出了枪战、剑战等等形态，其中枪战完全抛弃了盾牌的防御，加强了攻击和躲避，而且武器上需要的力量也不是很高，所以是目前游戏中最受欢迎的一种。而使用斧头和锤等钝器的战士，因为装备对力量要求相当高，而敏捷相对比枪战低很多，这样就要求力量和敏捷的比例增大了，强大的力量造就了超强的攻击力，是PK场上的强者。剑战相对比较平衡，是所有职业中防御最高的一种职业。

法师：可以加4点勇气1点智慧（推荐）或者加力量。如果加勇气，前期练级可能相对较慢，但是可以很早学习法术，对以后的影响很大。如果加力量，前期可能很快，但是用法术就要晚一些。而且法师不用担心生命低，如果有钱可以去买加生命的戒指就能弥补了。对于升级的属性点分配，可以根据装备去分，大概按照智慧和勇气1/2~1/3之间分配。最后法师特别注意，可以的话加一些敏捷来提高自身的躲避能力，否则只能完全依靠装备来对抗敌人。

总的来说，《搜神记》中属性点分配主要靠道行和装备决定。战士主攻力量和敏捷，法师主攻智慧和勇气。同时战士能练技能是不要忘记加3点智慧来换取道行点。

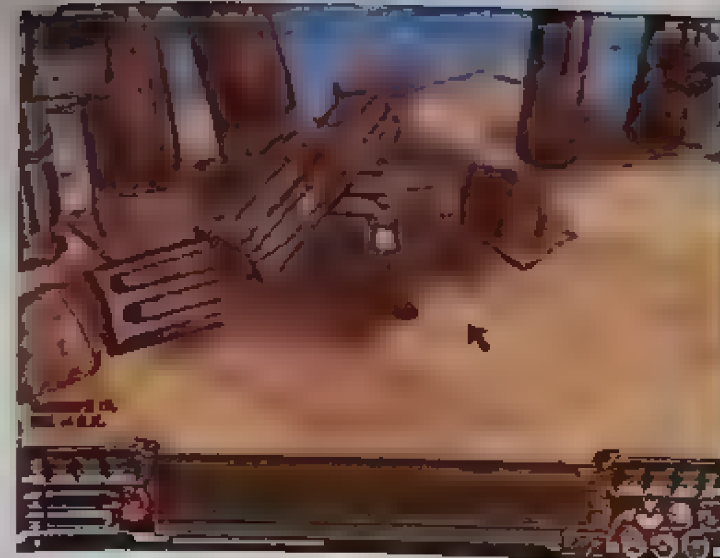


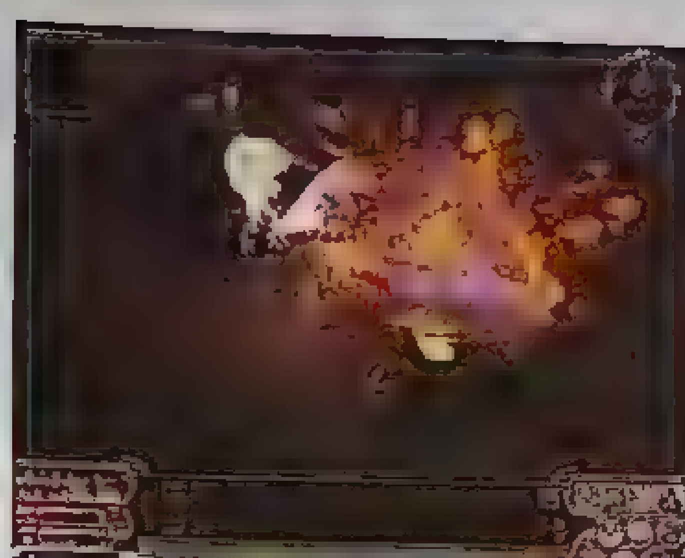
茁壮成长篇

众所周知，角色的成长其实就是练级。《搜神记》角色的成长显得格外重要，因为游戏的主体就是一个练级的长征旅程。现在介绍一下几个职业的前期的练级心得：

枪战（游戏中的宠儿）：

1~5级：当人物诞生在女娲福地的时候，你会看到到处都是一些初级的玩家和一片片的铁蟹，海草和少数的巨蚊。在传送点旁边有一个NPC（村长），点击进行对话选择初级装备领取任务，然后就可以出去练级了。新手任务是搜集5个海草子，交给村长后可以获得一个新手武器红蟹。出村打铁蟹和海草，很快就会打到一些小鱼（前期必备的药品），防御+1珍珠项链，木盾，虾钳（武器）和一些指甲。虾钳装备后攻击会大大增加，这样就可以去打红海草和巨蚊了，如果有木盾最好了。这样练很快就到5级，然后可以告别女娲福地，通过传送点去蓬莱了。





5~11级：首先要光顾一下蓬莱的装备店和药店，换上枪，就可以和传送点旁的NPC（蓝月）对话花100齿贝去海岸，或者跑步去，入口在蓬莱的左上角（建议还是传送可以节约很多时间）。这时候可以去打海星和珊瑚海星，海虾和红海星能主动攻击，最好现在避而远之。这里还可以看到一些玩家在打食人花，你也可以利用枪的攻击4的距离攻击，但是很慢。随着级别的提升就可以去打红海星和海虾，同时会捡到很多好一点的装备换上。当达到9级时，如果点没加错估计就可以换枪了，然后就可以去专门打食人花了。如果人多的话，可以继续在左下角的海滩打红海星和海虾，升级是转眼之间的事。

11~15级：可以回蓬莱多买一些鱼干（30一个，很便宜的），再调换一下装备，能买的就买，有钱的话可以去大理买一个吸血戒指，可以节约很多药水（但是戒指很贵，5W一个，HP/MP+10，10级可装备），然后去海岸的上方打穿山甲和黄金穿山甲，这样就可以避免和别人一起抢食人花了。这个阶段你会打到一些小防具石（用来强化防具），以及一些比较适合自己或者更高级的装备，升级的同时会获得一笔很丰富的收入。如果想有点挑战，也可以去姑射森林的下面，很多穿山甲，还有豪猪，最好多备些鱼干。估计2个小时左右，你就可以穿越这个阶段了。

15~24级：还是先回蓬莱做一个出发准备，换把15的枪及防具，买足鱼干后去姑射森林（传送300齿贝），入口在蓬莱上方。前期在姑射森林下方，不要过桥练级。这里怪多人少，是个练级的圣地。大概升2~3级就可以学习枪系基本招数了（攻击力将大大的提高）。19级可以换武器，这时可以适当的过桥一些的地方打粉色食人花，但是要避开人面蜘蛛、鬼眼蝇等。最好守在桥口处，可以随时过桥逃跑。在这期间幸运的话可以打到一些比较高级的装备及武器石，为下一阶段打好基础。

24~30级：24级换上肩胛配备蛇矛等，再多买些干海龟鱼（恢复生命60）或者小生命石（恢复生命150）去帝王陵或者蓬莱洞，在这里你会获得很高的经验值。不过对于那些偏向于安全的玩家，可以继续留在姑射森林，在这里尽管升级慢了一些，但是可以赚很多钱，可以说每次都是满载而归。如果运气好在27级左右换上好一些的枪及衣服，同时使用石头强化，再学习枪系绝技金鸡乱点头以及提升基本招数到2级，花2W买一个吸收魔力的戒指，就可以持续使用技能而不怕没魔了，这样去帝王陵以及蓬莱洞就可以为所欲为了。在帝王陵要特别注意猎里王，可以召唤一群举父，这时候要特别小心，被秒的可能性很大。大概5个小时左右你就会到了30级，恭喜你，你已经告别了初级，跻身于中级阶层了。

剑战（防御最高的勇士）：

其他使用单手利刃的战士，基本练法和枪战相同，唯一区别就是防御高一些。大概在15级以后就可以在姑射森林为所欲为，而22级以后多偏重于在帝王陵的左下角和蓬莱洞中练级。

钝系战士（PK的王者）：

高的攻击加上可以拿盾，这样的话比枪战更容易越级练级，不过不要越级太多，不然不能拿全经验，相反还浪费时间和金钱，练级基本上和剑战相同。这里剑战和钝系战士可以参考枪战的，但是要注意修炼自己的道行和分配属性点。

法师（魔法的驾驭者）：

1~4级：如果原始的5点加到力量，就可以拿红蟹很快的升级。相反如果加到勇气上面，就慢慢的磨练。不过也不是太慢，毕竟低级的所需经验少。并且可以穿一些初级装备。

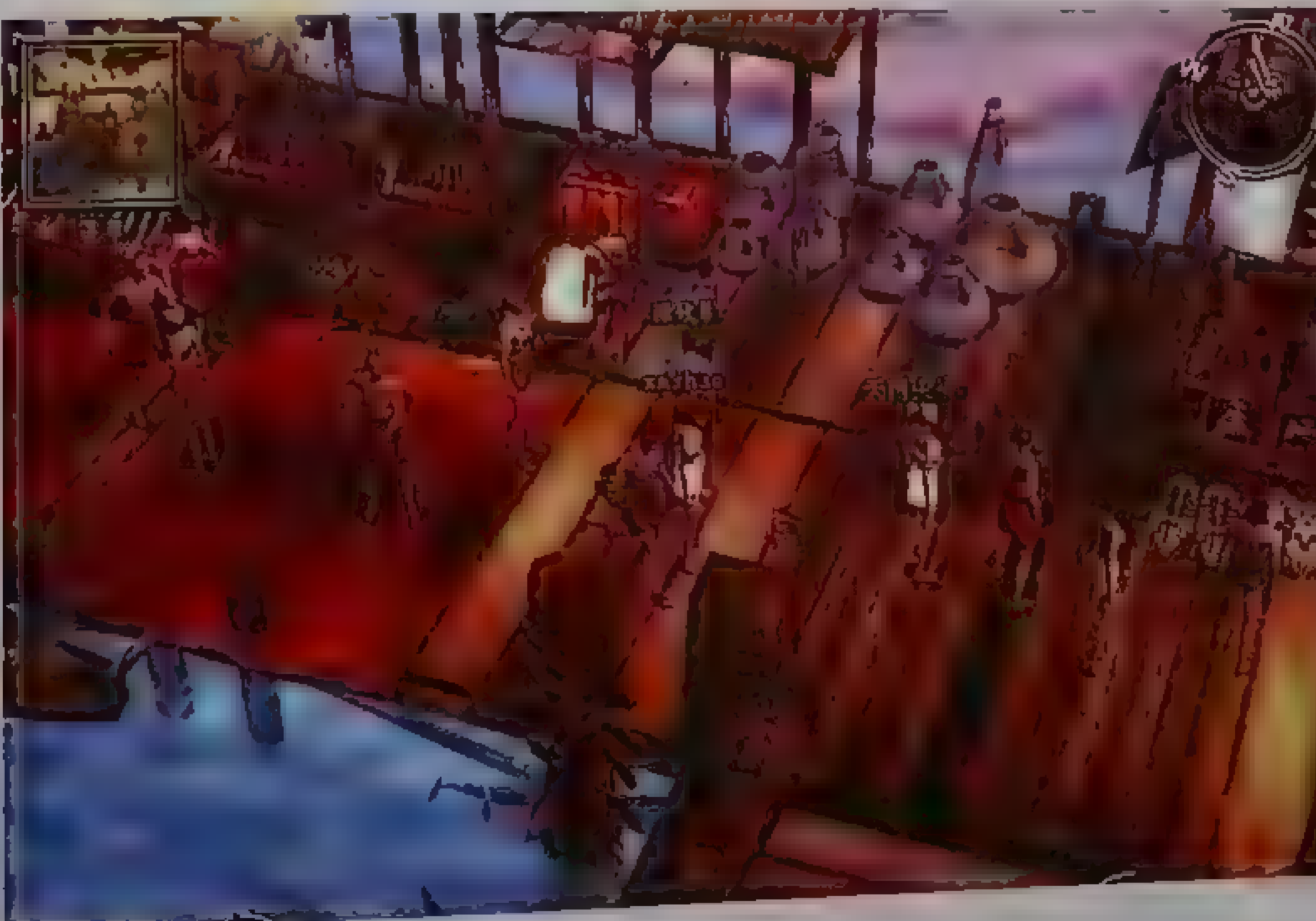
4~10级：4级可以回蓬莱，买一些鱼干和一个道符，直接去海岸练。这时可以打海星和珊瑚海星，远距离的打食人花还是很容易的，这个时期升级很快。

10~15级：如果没有加错点的话，在这期间应该可以学习道家法术（自动恢复生命）及相应的玉清圣水（很好的法术，同期比较高的攻击）；苗家法术（提高武器攻击）及相应的起死回生（辅助技能，补血用，给别人补血可以增加经验值），这样的话大概1个多小时就可以15级了。

15~24级：这时候可以换好装备，有钱的话去大理买个生命戒指，增加生命50的，然后去姑射森林，单练的话，守在桥上打粉色食人花。这里推荐组队练级，这样的话升级是很快的，而且不用担心挂掉，因为有战士顶着。

24~30级：24级可以换上衣服，同时增强自己的法术修为，本人认为苗家基本法术一定要学，因为他提升基本攻击，而道家的攻击仙术是要学的。多买一些加魔的药，就可以自己小心的在姑射森林练级了。28级可以换衣服，然后和战士组队去帝王陵或者蓬莱洞，就可以快速升级了。30级就可以换上仙石符，这样的话，攻击就会提升很多。这是以后的事了，这里不再多说。

之后大家就都告别了初级阶段，共同迈向小康，以后的旅程还要靠自己和朋友一起摸索。



因为本人仅练过法师、枪战和剑战、钝系的如有出入请见谅，本文仅供参考。各级的具体装备文章中没有具体说明，因为很多级别都是打到的，商店没有的，而且每过3级左右就有新装备，由于难以统计这里请见谅。需要装备的玩家可以多在城里看看有没有人卖，一般是升3~4级后就有新装备可更换了。■

大话西游 2 高手心得集



不知不觉，大话二已经陪伴我们一周年了，其中的奥秘大家一定也参透了不少，在下这里也有一些心得，希望能够对大家有帮助。

◎人物属性篇

人：以前大话里的人是最弱的一个种族，开始练级是要魔，到了海底以后是要仙，反正就是不要人。好不容易到了 70 级吧，仙可以去龙窟烧（70 级的仙法太垃圾，不建议做天庭任务），魔可以搞铁了去做天庭，人还是不要。直到最近大话 2 的资料片出来之后，人的作用才有所提高，现在到了 90 级以后，做什么都要人，而且要敏人。

练人族的话无非几种，全血人，全敏人，血敏人，以及垃圾人。全血人 P 仙无敌，全敏人 P 全血人接近无敌（有装备因数及运气），血敏人用于做任务，象天宫啊抓鬼王啊，后期练级啊什么的。练人的话就是 PK 厉害，一转练血敏人，做任务厉害，偷袭敌人厉害（建议练血敏，敏在 500 左右，算上装备）

魔：魔在大话里是个过渡的种族，练魔是为了转别的族，因为魔练级快，前期完全可以带个攻宠秒到 55，然后抓鬼，到了 70 搞铁了做天宫，升级飞快。

练魔的也有几种，全敏魔（主要用于帮战，窃以为完全是垃圾），全血魔（血超级多但是前期练级较慢），垃圾魔（即什么都加的魔），其中又以垃圾魔最好，因为练魔是因为它升级快而且省钱，而垃圾魔是完全根据升级需要而加的点，所以升级最快，垃圾魔最好的加法是前期全攻，保证 PT 能秒，能秒后在 70 级以前加 40 点法，保证天宫可以用两次 3 法，以后全加血或者 3 血 1 法或者 2 血 2 法加也成，个人想法是魔最好能拿 10 级武器，要不然 10 级武器给谁用去。

仙：仙是最花钱的一个族，而且升级与花钱一样飞快，要是没人帮忙跑钱，或者以前没玩过，不建议练仙。

练仙还有两种，全血仙和全敏仙，全敏仙可以 P 全敏人，全血仙 P 全敏仙无敌。以前是全敏仙吃香，因为能秒天宫的小怪，现在整个世界都铁了，加上新出的资料片要求血多，所以血仙后来者居上了。



关于加点的问题：

人族因为在前期升级是最慢的，攻低血少，又没有人愿意组。所以人族在 30 级以前最好按攻 2 血 1 敏 1 来分配。这样的人族，在组队方面比较好说，一般说些好话大家也是愿意组队的。因为人族的法术多以封印、诅咒为主，所以 30 级以上人族要开始加魔，但又不能多加。建议每升两级加一点魔，这样即满足于人族放法术的需要，又不会影响其他方面的发展。70 级的人算是混出个人样来了，现在很多高级任务都需要人族帮忙才能完成。所以人族在 70 级以后要注重各方面的发展，按 1 攻 1 血 2 敏分配比较好。这样的分配主要是注重于人族放封印或诅咒类法术时的速度，先出手就先占一份胜率。这种加法就是大家俗称的垃圾加点法，没有任何个性和比较明显的特征，完全是随着人族自己缺什么加什么。靠过人族难关而加的，是比较适合快速升级的方法。关于敏人和血人，两个相似之处就是法力少，以后靠宝石来弥补。这种加点方法一般都是转生人才去用，刚开始的玩家是很少有钱的，而且又不可能在 50 级前痛快的烧法。所以奉劝那些没有资金和朋友支持的人族朋友还是先老老实实的练垃圾仙，等到了一转二转之后再练血人和超级 BT 杀人王——全敏人。

魔族的加点就比较简单了。一转前建议练攻魔，前 30 级重点加力量就是了。血也少量的加些，不练敏魔完全没有必要在 30 级前去加敏，前期是没有人会抱怨你出手慢的。建议 55 级前还是攻 3 血 1 的加，基本上都是秒小怪。55 级以后按 3 攻 1 法的加，每两级加 1 点血。这样的加法是照顾装备，一般到 80 级时就能穿上十级的装备了，以后多加点法，一个攻魔就基本上算是练成功了。

敏魔的实力是大家有目共睹的。70 级以后把吸血练成以后，在做天庭任务时，往往一次就能吸到 10 万左右的血，威力不容小视。加点方法按 1 攻 3 敏加，毕竟前面还是要练级的。其实本人还是建议大家在一转甚至二转以后再练敏魔，那样的话更会达到事半功倍的效果。

血魔属于比较尴尬的练法了，练级速度不抵攻魔，PK 和作天庭任务不抵敏魔，不推荐练。

仙族加点最为复杂，也最为谨慎。敏仙和血仙的加点是相差千里的，往往自己觉得练错了，那就很难再改过来练其他的类型了。

垃圾仙可谓是众仙中最为简单也是最为容易练的一种仙了，1:1:1:1 的加点方法着实令一些玩家不屑一顾。但就是这种加点方法，却是现在仙族的主流。主要原因还是仙族练法术太费钱了。垃圾仙即能放法术又能穿上装备，而且还比较省钱，又比较适合跑环赚钱，所以是大众化的神仙，选它的人多也是必然的事情。

敏仙并不是一点其他的点都不加，那样的话是穿不上好装备的，到了后期十分费钱，尤其仙族需要大量的金钱来烧法，所以练全敏仙的玩家一定要三思。1-10 级 2 敏，2 力，以后全加敏，60 后留部分点准备加法，因为到时候放不了 5 法，PK 方面可说不错，80 后跟敏人比，非敏人的话那就要看自身抗性抗不抗混乱了，抗的话就不难摆平了。

血仙 PK 和跑环都不差，但是要想练成血仙却是十分困难的。不过血仙真正练成以后还是很厉害的，毕竟是自己的血多嘛，别人不可能秒血仙的，而血仙只要 5 法烧满，几乎在群 P 中的地位会全面超越敏人。

◎任务篇

天庭任务

天庭任务是大话玩家最熟悉也做的最多的任务之一了，强烈建议采用人、魔、仙三种族的组合队伍去共同完成，否则难度会比较大。关于天庭任务的作法也是大家比较关心的问题，其实做这个任务讲究的是玩家之间的配合。人族是必不可少的，两个人族最佳。魔族也是，毕竟魔族的吸血在任务中的作用是很大的，两个魔也是比较合适的。把仙族放在最后，也建议其人数最少有一个，而且是十分重要的一个。如果是血仙的话，强烈建议用血仙做队长，这样才比较安全，而且一个练满五法的血仙本身的攻击能力也够高，重要的是先保住自身的安全，没有必要把出手速度看的太重，毕竟还有两个人族兄弟在嘛，混乱昏睡只要一成功，还用在乎出手速度吗？

普通任务

普通任务就是普通 NPC 发放的若干连贯的小任务，因为会得到矿石的奖励，又叫矿石任务。NPC 发的各个小任务有相应的难度，适应不同等级的玩家去完成，得到的奖励会和任务的难度挂钩。在每个难度的普通任务里，每做一个或几个小任务会给予玩家一些奖励，完成整个普通任务的时候会有矿石的奖励，并且在任务的过程中有可能出现意外的惊喜奖励（5 倍奖励）。

在做难度为 5 以前的任务是每环都有奖励的，难度 6 以后的任务每 3 环才得一次奖励。奖励共有 3 种：金钱、药品（除了玩家可以在商店买到的普通药品外，还可以通过任务得到高级的药品，使用效果往往是商店出售药品的 N 倍）、矿石原料（与普通任务等级相同的打造原料）。

关于跑环（即普通任务），大家一定是十分熟悉，关于多少级跑多少环和跑环插旗的争论也是很多。因为普通任务是大家在大话世界里唯一来钱快的任务，往往一次跑下来的钱加矿石和药就能买好几张点卡。关于插旗在这里我就不再详谈，就大家十分关心的跑环到底能赚多少钱跟大家详细探讨一下。



本人普通任务是从 1 级到 9 级全部都跑过，速度仅算马马虎虎！近来为了抗物理 100，狂跑了 N 多次 160 环和 200 环，跑的次数多了发现了普通任务得银子计算公式！

大家都知道，做普通任务跑钱并不是环环都有银子拿的，有时候得银了，有时候得药，有时候什么也没有！但仅从得银子的环来看，还是比较有规律的！以 160 环为例：也许第 1 环就得银子，也许直到第 10 环才得银子，但是第 1 次得银子就一定是 400，第 2 次得银子也不一定是第几环，但第 2 次得银子就一定是 800，更关键的是，从本人跑过的 N 次 160 环来看，最后一次得银子都是 32000。大家看出来没有？这就是说，每次得的银子是呈等差数列递增的，对于 160 环而言，数列的首项 $a1=400$，公差 $d=400$，首项和公差是一样的，末项 $an=32000$，所以可算出 $n=80$，也即是说，跑 160 环就会有 80 环得银子，一轮下来总共可以得到：$Sn=n\times a1+n\times(n-1)d=1296000$ 两银子！200 环也有同样规律，只不过 $a1=d=450$ 而已，200 中有 100 环可得银子，最后一次得的银子是 45000，最终可以得到 2272500 两！

上述计算的只是进项，没有人跑下来能得到这么多钱，因为，要买旗，要买香，还要住店买药。要想得到这么多钱，恐怕只有不吃香、不用旗、不住店、不吃药！:(

这个公式有什么用呢？这个公式可以帮助我们选择跑多少环的任务。进项已经算得清清楚楚了，大家就只需要考虑跑多少环的开支小！毫无疑问，插旗和烧香基本上是跟环数成正比的，所以唯一要考虑的问题就只有根据自己的实力估计一下跑多少环的耗血法少了，以及你喜欢几级的药。

其实大家跑环还是看在其丰富的奖励，毕竟打怪的那点钱还不够玩家自己买药买旗用的呢。

◎宝石篇

当玩家完成了铁匠任务 4 后，就可以在这里找铁匠（石点金）合成宝石。这里的铁匠只提供合成宝石的功能，不提供打造装备的功能。合成规则如下：

1、两个相同等级的宝石可以合成更高一级的宝石，不同等级的宝石不能合成。（例如：两个 5 级宝石可以合成为 6 级宝石）

2、如果两个相同属性的宝石进行合成，合成后的宝石属性不变，宝石等级+1。（例如：两个加狂暴的 3 级宝石，合成后会变成一个加狂暴的 4 级宝石）

3、如果两个不同属性的宝石进行合成，合成后的宝石属性随机生成，宝石等级+1。（例如：一个 3 级的狂暴宝石和一个 3 级的连击宝石合成后会变成一个 4 级的宝石，不过这个宝石的属性是随机生成的。）

4、合成失败率：合成的时候是有一定的几率失败的，越低等级的宝石合成的时候失败率越高。如果合成失败了，会丢失 2 个合成宝石里的其中一个。

5、合成费用：按照合成的宝石等级，不同等级的宝石合成费用都不同，越高级的宝石合成费用会越高，合成宝石费用=要合成的宝石等级的平方×500

宝石的合成属性

宝石	属性
绿宝石	抗封印 +2% 加血气 +（51-59） 加物理吸收 +2% 抗火 +2% 抗毒 +2%
神秘石	抗雷 +2% 加命中率 +2% 加狂暴击率 +2%
符咒石	加连击 +2 加连击率 +2% 加物理吸收 +2% 加反击率 +2% 加躲闪率 +2%
智慧石	加反击 +1 加抗风 +2% 加魔法 +（51-59 ）加连击 +2
月亮石	抗水 +2% 抗雷 +2% 抗混乱 +2% 加反击 +1 抗风 +2%
太阳石	加反击 +1 加反击率 +2% 加反震程度 +2 抗混睡 +2%
黑宝石	加反震程度 +2 加反震率 +2% 加敏捷 +2
蓝宝石	加连击 +2 加连击率 +2% 抗中毒 +2% 加狂暴机率 +2% 加敏捷 +2
黄宝石	加命中率 +2% 抗致命击率 +2% 加致命击率 +2% 加躲闪率 +2%
红宝石	抗封印 +2% 抗昏睡 +2% 抗混乱 +2% 抗中毒 +2%

宝石的作用是非常大的，尤其是那些全敏人，血人，攻魔等加点对某项属性有缺陷的玩家用来弥补自己的缺点用。由于宝石作用明显，而大话币又可以以跑环来解决，使得宝石的价格一涨再涨。所以宝石不仅可以用来增强自己的属性和能力，还可以作为硬通货币在市场上交易用，而且因为大话的系统对玩家有最高带钱的限制，所以储存些宝石就更显得必要了。

以上部分只是个人心得，诸多鄙陋还望大家见谅。■

命运 养猪速成班



文/专业户

从当初的2.57到现在的5.15，以及马上又要推出的《命运》2.0之汗血宝马版，《命运》版本更新的速度，在所有的网络游戏里算是首屈一指。据说相对之前的零敲碎打、修修补补，本次的汗血宝马版将有翻天覆地的大变化——什么变化？且听有幸亲身体验的我慢慢道来。

首先，新版本中物品的拾取范围缩小了，现在只能拣身边一格以内的东西，而且使用右键点击远处的物品之后，就像过去用左键一样，是走过去拾取。所以亲爱的法师朋友们就要小心，新版中不要贪图装备而冲到了怪物堆里。其次，命运天龙和命运神龙掉到地上时，都将有特殊的声音，不想自己打出的龙被别人抢走，那就赶快把音箱声音调得大点再大点吧！

然后是物品装备有了新颜色，除了以前的可提炼与不可提炼的颜色区分之外，还多了金色的装备。大家要是看到有一件东西掉在地上是金光的话，别犹豫，赶快抢，那一定是某种属性特别突出的物品（比如30技能12力量的毒蛇）。另外还新开了白色的披风，需要16颗蓝宝石。这个披风不属于任何国家，同时任何人杀白披风会受到3倍的pk点数惩罚，结合黑名会以一定概率掉落物品栏内装备的设定，想必大家也就知道这个披风是为什么人准备了吧？

不过《命运》2.0之汗血宝马版里最吸引我的，还是在它新增的骑乘系统。

你知道吗？小的时候，看了那些古装武侠或者魔法奇幻片的我很想骑龙骑马；再大一点，性格变得乖张不羁，于是我幻想中的坐骑就换成了“猪”——可惜现实里的猪从来都不是那么好骑，所以我也就常常兴致冲冲的到农村去实现梦想，然后被那些猪们摔的七昏八素被人抬着回城……

总之，在《命运》里我终于实现了自己骑着高头大猪驰骋天下的梦想，不过相对的，我也都快成了游戏里的养猪专业户……大家就都来看完全出自我亲身体验的——快速养猪攻略吧。

首先，直奔新开放的第三城（坐标2467，2018）处的商人那里买汗血宝猪蛋。蛋买出来有分好几种对吧？按照我的经验，一定要买蛋买到蓝色的为止，这样猪的寿命是最高的，才比较划算。对，就是是显示蓝色而且无任何提炼次数的蛋，如果显示说需要提炼啥的就请重买（当然，如果你比较穷的话，就只有在线东游西逛练个几级后，等到显示的提炼值消失后再说了。）

买到了汗血宝猪蛋就可以装备到装备栏的最左上角的小格子里，然后，只要拖曳1个命运天龙往汗血宝猪蛋上轻轻碰那么一下……“BI-U”的一声，你就会看见自己的身后马上跑出一只超级可爱的小猪猪了——不需要孵化，也不用很奢侈的使用神龙，剩下在3城里要做的事情，就是买上一包[汗血宝猪]饲料了。

好了，现在蛋也买了，龙也砸了，猪也有了，伟大的养猪专业户们，一起踏上艰辛漫长而充满乐趣的养猪之路吧！

在《命运》里要想快速的养好一只猪，如果你现在的等级超过LV30，那么最好就再去开一个LV30以下的小号，带着你的猪猪去新手村。

开小号练猪的好处在于，新手区里的怪物刷新速度快练的时候请注意，因为刚出生的小猪，攻击太低。而又必须是小猪打死的怪物才能让小猪获得经验值。所以为了加快速度，你应该先去打怪打到快要死的时候，再让自己的小猪咬最后那一下，如果只打怪一下就给猪咬的话，那就有你等了。

很快，当新开的小号大约有20级左右，猪猪的等级也差不多20级了，攻击防御上，已经达到了打遍新手区怪物无敌手。所以这个时候觉得练的累了就可以多买几组药水后，把猪猪放出来让他自己咬，看个电视或者听着音乐，抽空就回来给猪吃饲料补血吧。

接着要注意的是，怪物的等级要比汗血宝猪的等级高，你养的猪才有经验而且不管怪物的等级多高。只要比猪高，打死后经验都是“1”。所以尽量打等级相当的怪物，才是快速养猪的王道。

在新手村练要常看你的小猪杀这只怪时是否有经验，如果没有了就快换怪吧。等到打巨狼也没经验后，就去3村外带猪猪去打半兽人吧。

最后值得一提的是，小猪只要25级就可以骑了，不过之前要对其使用一瓶“汗血宝猪成长液”提炼。所以这期间你要想办法收集到“汗血宝猪成长液”。这东西在哪打？众说纷纭。基本上是看你的“命运”啦。不过按照我的经验，在新村庄和其他地区的连接地带（1959，1594）（可以走三城传送点出去就是了）处出现的兽魔骑兵身上，掉落的几率是相当大的。

现在，猪猪已经25级了。你就可以很威风的和我一样，骑着汗血宝猪在命运里纵横天地啦。不过现在问题就是，当使用汗血宝猪成长液提练之后，你就骑在了猪猪上，它基本上升不了级了，而《命运》这一版本乘骑物的等级的提升，会给玩家带来的属性加值将会更多。所以，LOOK！为了你的利益着想，在猪猪喝成长液之前，还是能升多少级就尽量的往上升吧。■





人间 冲级流程



文/佚名

在《人间》玩了好一阵子，用的是大理女孩的角色，因为不喜欢近身和怪物搏斗，所以练的是弩系。现在等级也不算低了，因此这里说说升级的经验给后来的玩家一些借鉴。

因为是远程弩系职业，所以在创建人物的时候，我把人物的20点初始点数全部加在了协调上（协调是影响远程攻击的伤害值的）。所有大理人物初生地在南方新手村，每个人的初始武器是随机分配的，笔者出生拿到的是鞭子，和原先想像中想要的弩不一样（为什么是随机啊>_<）。其实初始武器是什么，对我来说都无所谓，从新手村出来经过南方安全区，向下走到达第一个城市——武定！在武定的工会中接“给阿牛送信”的任务，反复做，可以把金币积累到130左右。之后可以到武定的武器装备店里更换新手装备，石弩50金币，初级帽子20金币，初级的衣服40金币，初级的鞋子20金币。这样初期的装备就凑齐了！这时候再回到南方新手村练功区去练级，效果大增。

打怪的时候要注意，虽说敌人多数都不是主动攻击的，但是你如果“欺负了它们”它们也是会站起来反抗的，所以还是打死了一个再去征服下一个比较安全。每种怪物有不一样的颜色，以青蛙为例子，智慧=10的时候，蓝青蛙有4~5的经验，紫青蛙有6~7的经验，而黄青蛙则有9~10的经验；智慧=0的时候，蓝青蛙有4的经验，紫青蛙有6的经验，而黄青蛙则有9的经验。每种颜色都是不一样的，能力也不一样，所以打怪之前要量力而行！建议升级的点数全部加到协调上，其它一概不管。这样子加点的好处就是命中和伤害高，适合越级快速练功——这也是我们这篇文章所要讨论的主题。

按照青蛙->乌龟->蝙蝠的顺序练，估计30分钟就可以练到7级了，从“南方安全区”往下走，到达武定后记录，返回南方安全区，再向上进入石林区域！这里的敌人是树精和西域武士，打树精无异于自杀，来这里的目的是杀西域武士，虽然这时候的攻击偏低，但是如果全加的协调，这时候打一下西域武士也有12~14的血量。在这里用引诱的方式来杀敌比较好，引过来一个杀一个，解决掉了再去引下一个，虽然慢点但是安全，不至于做无谓的牺牲。在这里比较考验大家的微操，如果微操不好那就怪不了笔者咯！西域武士有三种颜色，笔者按照10的智力，绿色的杀死可以得到196的经验，蓝色的210，白色的225，仅供大家参考。一个小时，在这里就可以稳定的练到12级，身上也有了一定数量的金币，回武定把武器装备店里面最好的东西都买全了。

此时可以到武定下面的练级区“大石崖”去打蘑菇怪和猴子了。虽然蘑菇经验少，但是刷新快、数量多，最主要的是此时人物杀蘑菇的速度够快，命中也高，不像打西域武士那么艰难！这里升级的速度应该比西域武士那儿快！按照蘑菇怪->猴子的顺序打，升到16级回去学技能（不学也可以），之后就可以踏上新的旅程了！



在这之前给大家一个经验，在武定有一个打倒蝎子王的任务，不过笔者建议玩家在15级之前不要去，除非打的人很多，否则还是远远的看着比较好！大石崖区域中间，就是蝎子王附近这段位置，有不少敌人可以消灭。记录武定之后，可以先在此区域练级，把等级尽量提高，因为后面的敌人更难应付，一边练级，一边存钱，换新装备。还是以配好装备，少吃药为主。到了15级就可以反复接武定药店的药锅任务，反复去打穿山甲王，一次可以获得300金币和5个全回复药，相当于300+360×5=2100金币！拿去卖也有300+167×5=1100金币！穿山甲王刷新很快，不过旁边的蘑菇太多比较讨厌，操作好一些的话，一个小时可以纯赚金币1500和25个全回复药，也就是可以做五次。这在中期来说算是比较富裕了。

再往前走就是“黑风洞”，位置是“大石崖”的右下方，这里的敌人是以西域武士为主，和西域武士也算是老朋友了，但黑风洞里面的蛇经验更多，到里面练级是很不错，不过很辛苦，在这里可以慢慢的练到30级！建议刚来的时候在洞外老老实实的打西域武士。在这段时间算是一个积累的过程，西域武士掉24级的装备，所以在这里不但可以练级还可以慢慢的把自己需要的24级装备打出来！协调上了120就可以尝试进入黑风洞了。

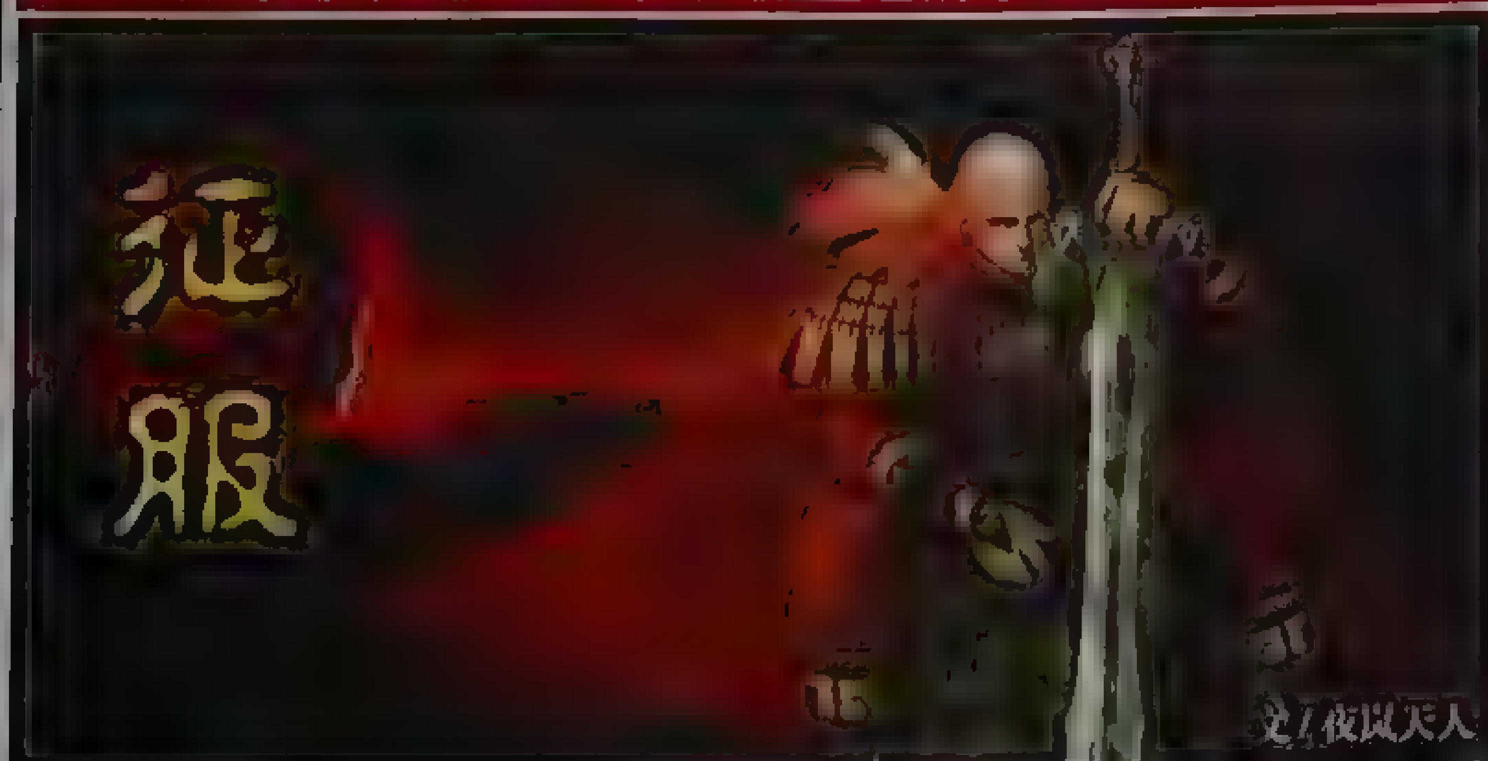
按照全身16级防具装备，全加协调来看，蛇此时对人物的攻击伤害是30~35HP，人物的总HP应该是170~180HP，对蛇的伤害是30~40不等，一个人来这里练还是很舒服的。杀死一只蛇可以得到300~400的经验，按照23级到24需要2万4千的经验来算，只需要杀死60只就可以升级了，因此带够药品在这里练到30级是很快的！洞里的怪物掉落的装备以30级为主，金钱数为80~100。

黑风洞的穿山甲王是武定城铁匠铺里的任务相关NPC，打死它可以获得350金币的奖励，不过做起来没有蝎子王那个任务方便，奖品也不好，因此这个任务可以因人而异了，想做的话也无妨……

30级时可以不必按部就班，以走地图顺序的形式来练级了。从武定城的驿站可以直接到达绵竹，绵竹的外面就是幸福池区域，敌人是野猪和犀牛。不过这个时候没有必要惹他们，可以绕到左上传送点进入“野猪林”。野猪林里面没有野猪，狼和山魈倒满地都是，经验值为800~900点。以30级的防具装备来计算，被打到一下是50~60的血量，还是很疼的！从野猪林到幸福池慢慢打，40级很快就可以达成了，然后把全身装备翻新之后，就可以考虑建立帮会了……

因为笔者不想太快把等级练的太高，因此40级就封弩不专门练级了。相对的，是去做些任务，和朋友一起打BOSS，玩合击。游戏中很多地方都涉及到“宝石”这一货币，比如杂货店里面有附加点数的首饰，就是需要用宝石来购买。人物的领导技能是用在队伍中的，也需要用宝石才可以学习；帮会的建立就更不用说了，不缴纳一定的金币和宝石给衙门，衙门是不会承认帮会的。获得宝石的途径有很多种，最简单的就是练级中使用合击技能将怪物打死，怪物会有一定机率掉落出宝石！用金币和其它玩家交换也可以，不过肯定避免不了被人宰。因此和三五好友一起组队去怪物密集的地区合击也不失为收集宝石的一个好办法！笔者的心得就是这些，这游戏还有一些特色的如帮会、合击、结婚系统，有待大家慢慢体会，有经验也希望多多交流啦。■

征服 弓箭手职业速成



文/夜以天人

《征服》的弓箭手职业已经开放了有一段时间，现在服务器上的高手也是慢慢变多起来，自然职业的特点也渐渐表现出来。但是，总的来说，弓箭手还是一个新颖的职业，对一些新人来说还有着诸多的练级疑点，今天就让笔者在这里给大家一个初期的速成指南吧。

一、前期缺钱的解决办法

新人缺钱花这是不必说的了，靠系统赠送的 100 两杀怪捡钱显然是个不好的主意。笔者倒有几个好办法：

1、捡矿：新人身上不是有 100 两银子吗？可不要急着花掉哦，带着钱出双龙城西门，找到那个驿站，传送到矿洞需要花费 100 两。矿洞就在往左上角的位置，进矿洞找找看，有人丢矿你就捡吧，能捡多少是多少，如果没有的话就等一会儿，不用担心，肯定会有人丢的。如果看到有人扔黑铁矿石，要记得拣，虽然这种矿石不能卖商店，但是弓箭手在 40 级升级时是需要 5 个黑铁矿石的，所以存着不浪费。装满口袋后赶紧回城卖掉，嘿嘿，只要品质 5 以上的铁矿石就可以卖 100 两以上哦。全身的矿石估计也能卖到 4~5 千两左右，怎么样，不错吧？

2、捡 PK 令牌：去城外看看，那里有众多的人在刷叫天鸡，满地都是白花花的银两，赶紧捡吧，不过，捡银两可不是主要的，要注意找找是不是有一些令牌，赶紧拣起来，只要凑齐六块令牌就可以换到 6000 两银子呢，哈哈，更简单了吧。交换令牌的 NPC 就在竞技场边上的王武那儿。

二、练级打怪

Ok，现在有钱了就开始准备练级吧，如果有人带你就最好了，不过，没人带也不要紧，自己练级也是飞快的。

1~4 级，在杂货店里卖个铁指环（+1~3 攻，+1 敏），然后出城杀叫天鸡。弓箭手的防御是很低的，记着在杀鸡时不要被一群围殴，那样去血又快，系统显示的血槽还会有延迟，很容易死翘翘。

5 级时，武器可以换青锋剑或青铜刀，用剑用刀都无所谓，因为 8 级就可以装备弓了，这时候先勉强用用。还是杀叫天鸡，杀斑鸠王不合算，弓箭手就算升级了加的防御点也不多，没办法就这样一直练到 6 级吧。

6 级后就可以转去杀斑鸠王了，虽然它还能伤你 13 的血，但勉强能撑住，只要不被围攻就好。熬到 7 级时赶紧回城换一个飞燕项链（+1 防御），对于弓箭手来说，防御可是很重要的。等到了 8 级，回城到铁匠处买一把竹弓装备上，还有木箭，这时候，记着把身上的草药清空，只留下 3~4 个就可以了，其它的空间全用来装木箭。箭用完后要手动装备才能继续射击，嫌麻烦的可以把箭支拖入左下角的快捷栏中，只要在箭支快用完时按下快捷键便可以立该补充。

点击系统左下角的问号，查看新人帮助信息，它会建议大家杀斑鸠王或罗罗鸟，不过笔者测试过，此时杀斑鸠王只得 6%经验，而杀罗罗鸟却有 10%的经验，所以杀鸟比较好。去前记得带回城卷，因为杀鸟很耗箭支，很快你就要回城了。杀罗罗鸟可以杀到 10 级左右，这一等级还可以在杂货店买到铜指环（+7~8 攻击）。

弓箭手的攻击与道士相差不多，可远程攻击，但是射击和跳动都使用鼠标左键，这就比较麻烦了，有时候会点击不准确，反成为跑动，所以要常常注意与怪物保持距离。另外，杀怪时不要恋战，不要站在原地连续射击超过 5 次，因为连续射击超过一定次数后，人物就会产生回防状态，无法跳开，此时要是怪物冲到面前，那只有被杀的份了。

10 级时杀斑鸠王，四箭射杀一只可得 0.8%经验，而杀罗罗鸟要 15 箭才能射杀一只得 2%左右，从细微变化来看，此阶段并非杀鬼斧王升级才快，笔者觉得杀叫天鸡虽然得经验最少，但能极好的平衡箭支的消耗与经验的获得，用最少的箭得更多的经验，这应该是弓箭手常常注意的事。

升到 11 级再转回头去杀罗罗鸟或者鬼斧王。虽然弓箭手可以无限越级杀怪，但是笔者建议大家尽量只杀超过等级 5 级以内的怪物，越级过快反而耗时耗力。另外，游戏里的王或者侍卫，都是物理防御非常高的怪物，就算是战士如果不用无双的话都难以打得过，换到弓箭手就更不用说了，所以遇到这样的怪物只有一个字·闪！遇到使者，还是闪！因为使者是远程魔法系，就算你装备了加魔防的弓衣，伤血也还是不划算。

基本上，在清风原可以一直练到 15 级转职，再换地图去枫溪林杀怪。在枫溪林右上角的水帘洞口外，是 27 级的翼蛇，中部大部分的枫树里是 32 级的土匪，在土匪分布区的右下红枫林中是 37 级的火鼠，再往下过桥，往左去黑虎城的路上有 42 级的火精灵，往右则是枫溪林的矿洞，里面有 42 级的石怪，但是进这个矿洞需要人物级别达到 40 级以上。按着只越级打高 3 级的怪物的方法，一路杀下来，很快就可以冲到 40 级了。另外，还有一点要注意的是，32 级时，箭支可以更换为更高级的，增加杀伤力。

三、弓箭手转职

弓箭手的就职等级与其它职业是一样的，只是就职的方法与奖励有所不同。在双龙城的工会内，找到 NPC“中原第一箭”，对话便可以进行就职或升职，同时还可以选择学习弓箭手的技能。

15 级时，可以学会初级飞行术，这是一个 XP 技能，在启动时弓箭手可以飞到半空中，躲过地面上所有的物理攻击，只有魔法才可以攻击的到弓箭手。飞行术只能持续一小段时间。23 级时还可学会散射技能，此技能可升级，群体攻击技能，发一次技能耗费 2 只箭（高级散射技能一次耗费 3 只箭），可以同时攻击多只怪物！花钱少！对练级非常有用。

其实弓箭手与道士职业极为相似，在操作上以及属性上都差不多，所以，如果大家玩过道士的话很容易就可以上手弓箭手职业，只是，相比而言，弓箭手则比道士对玩家的操纵感要求更高一些，所以大家应该多练习一下攻击操作。■



魔力宝贝 宠物的艺术

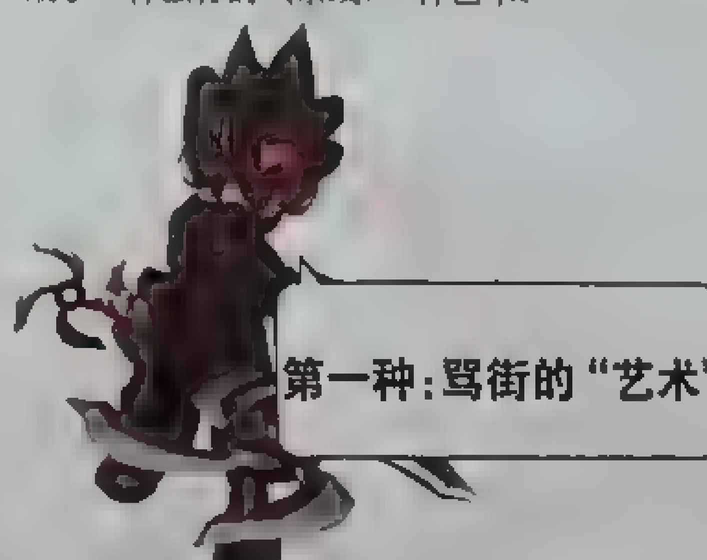


文/玩火的人

掐指算来《魔力宝贝》在中国大陆开始运营也有不少日子了，而玩家一直只见多不见少，可见这个游戏魅力十足。现在各大网站魔力专区里的文章非常多，任务、攻略、心得、体验、心情，要什么有什么。对于这些文字，无论是谁来写，都会被别人说成是总结前人的经验，因为无论怎么写，都能在你的文章中看到类似的字句。所以笔者现在虽然很想写写“魔力”，但却并不想再写什么“范文”。那写什么呢？？PK 我不写，因为在“魔力”中，永远没有任何一个职业是 PK 中的王者，PK 的魅力就是在于那种多变的战术和队友间的那种默契。职业详解我也不写，感觉那就是在抄网站上的攻略，具体的配点方式、学习技能、宠物选择、极品率等等，日新月异，更不能以偏概全。至于心情故事，由于某些原因吧我也是不写的，呵呵。

有人会问了，你这也不写，那也不写，那你能写什么啊？别急，别急，我下面要写的是《魔力宝贝》中的宠物！有人又说了，肯定又是老套，写宠的文章网上还不是一抓一大把。详细的单个宠物分析到极品的判断，成长还不是有很多。呵呵～我可没说是写那些东西啊，想知道是什么您往下看。

《魔力宝贝》是继《石器时代》以后的一个成熟作品，它继承了“石器”中最精彩的宠物部分，而且还添加了很多自己的东西，并且把宠物系统在自己的手中发扬光大，从而在游戏中，形成了一种独特的风景线，一种艺术。



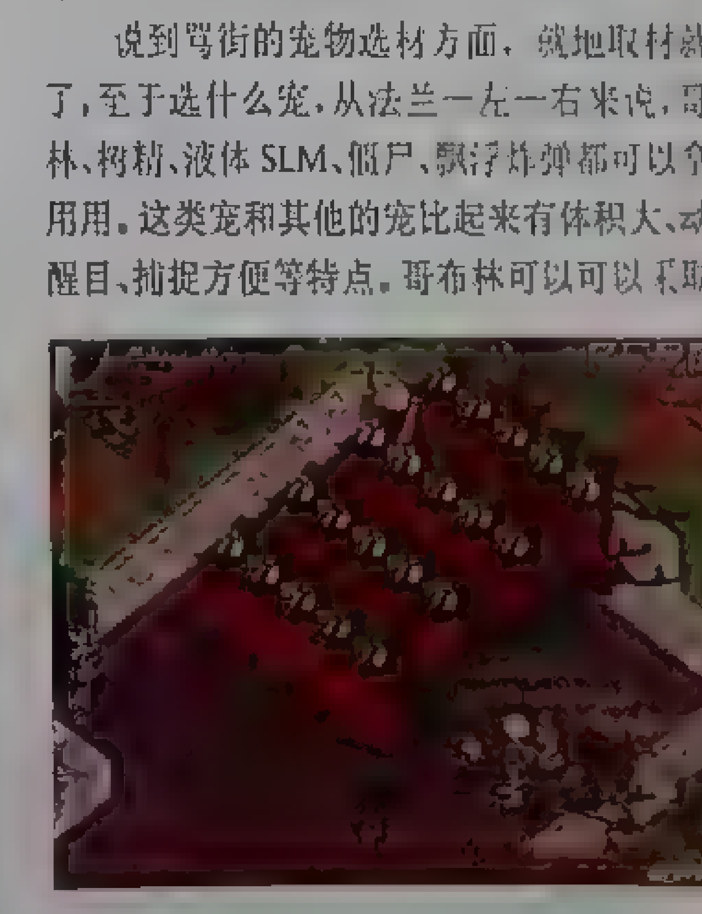
说到骂上，我感觉中国的语言文字真是博大精深，就算学多长时间都是学不透，学不够的。但是，把这种博大精深引用在骂人上，就有点不那么体面了。我很少在游戏中讲粗口，因为言语上的暴力与行为上的暴力一样，被人所不齿。更何况看着乱七八糟的粗话脏话，从形象可爱的人物嘴中蹦出来，给人感觉是，一个情境温馨的好游戏也这样被糟蹋了。当然这只是个人的观点，而在很多网游中，玩家们都是免不了有一些暴力倾向的。

在很多游戏中，骂人的方式只停留在聊天频道那狭窄的文字框里，而在《魔力宝贝》中，却演变成了骂街。没错，那些可怜的宠物们也就成了这种骂街行为的招牌。这么好的 Q 版游戏，说粗口确实让人很是不舒服，但是游戏中的某些事情确实可气，例如骗子，在魔力中被骂的最狠的就是这群。这里我们就把宠物骂街的行为，当成是打击骗子的手段好了。

玩过魔力的都知道，只要把宠物改个名字，这个宠物就不会被别人捡起来，而且生意人都用模样醒目的宠物当作招揽顾客的招牌，不过用的人多了，宠物的用途也就发展出更多的花样来。最常见的是玩家在游戏中遇到不满的事情，就把发泄的话改做宠物的名字，然后把这些宠物放出来，想站多久站多久，想骂多久就骂多久。而说到这其中的“艺术性”，就包括了挑选和码放宠物这些很消耗时间的事。

在魔力里，最初的骂街都是毫无章法的，宠物随处摆放，看起来让人很不舒服，而且也没有达到预期的效果，同时还加重了服务器的负担。而且对那些心有余而力不足的朋友来说，从捉宠到抓宠是比较消耗时间的，还要一个个的给宠物改名、做动作，自己做很不容易，最好找个封印师的朋友帮忙。下面我就说说摆放的经验。想要集中摆设的话，一般都摆在东门门口的长廊上，可以两边摆设，一边一个，效果就已经不错了。或者摆在法兰内城的中心，分散布置，效果也可以。因为一般要下灵堂或者传送的人都要从那里走的，所以看的人会不少。在旅馆前面的空地也可以考虑一下，但是现在上旅馆的人不多了，没有摆在前两个地方要好。分散型的摆法是，拿几个宠摆在每个传送点上下左右空一个人位置的地方，然后再拿几只摆在东门门口，稍做点缀一下就好了。法兰城里面一共 6 大传送点（去新城的不算，屋子里的也不算），照我说的话，草草 30 只宠就可以搞定了，这样既达到了目的，又显得整洁了许多。或者摆在四个城门口，外加法兰城的正中央，这样也是不需要多少宠的。这里对喜欢骂街的玩家提点建议，骂街只能说是一种感情的宣泄，算是一种对于不公平事情的反击，而不是挑衅，无理取闹。希望玩家要注意，不要把骂街演变成一场无聊的口水战，那只会让别人看笑话。

说到骂街的宠物选材方面，就地取材就好了，至于选什么宠，从法兰一左一右来说，哥布林、树精、液体 SLM、僵尸、飘浮炸弹都可以拿来用用。这类宠和其他的宠比起来有体积大、动作醒目、捕捉方便等特点。哥布林可以可以采取奔



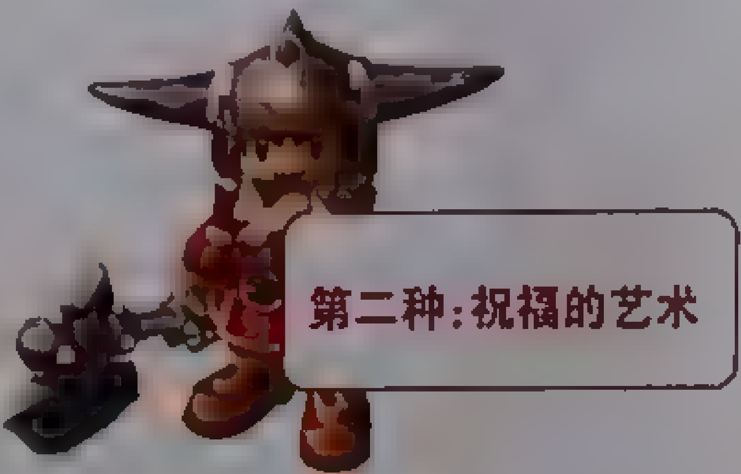


跑、愤怒等动作；树精体积够大，动作可用魔法，因为树精的爪子也是蛮大的；僵尸严格说抓起来并不方便，所以几乎没什么人用，白天可以在医生就职那里抓，晚上可以在旅馆后门抓，但是调教要高了才可以，动作可以随意，因为僵尸长的那个样子摆在那里本身就很显眼了；飘浮炸弹颜色比较鲜艳，也可以拿来用用，动作随意。这些宠当然是在极力张显你的个性，所以完全可以自行掌握。

也许有朋友会说，为什么不摆在银行门口，或者摆的密密麻麻的，一个挨一个不是更好，为什么在传送石那里要留有空位呢？银行门口，属于人来人往的地方，人肯定是非常的多，摆在那里看的人也最多，效果也最好。但是别忘了，就是因为人太多了，所以才不考虑摆在那里的。已经够卡了，你还摆在那里，有形中就加重了每个玩家机器的负担，骂归骂别波及到无辜好市民就好。达到目的就可以，连累其他无辜人就不应该了。所以银行，东门医院门口不推荐！而我推荐的地方人的流动性比较大，没有玩家会长期逗留在我推荐的地方，所以这样会把其他玩家的反对减到最少。至于密密麻麻型，不考虑的原因是摆的太多了，玩家一但走到了里面，容易转向，而且走起路来也不是很方便，很容易遭遇其他玩家的反感。而在传送点之间留空的目的，是为了尽量不妨碍其他玩家的操作。

对于那些财大气粗的人来说，骂街好像成了一种炫耀。没人看，可以花钱雇人来看。有人曾经就在整个法兰城排起了一条骂街的宠物"长龙"，从西门门口，一直排到了法兰城中心。然后上面写着，只要看完所有的宠，就会得到一些魔币，这当然吸引了不少玩家的目光。当然浑水摸鱼是不行的，在骂街的宠物长龙中，在开头和末尾宠那里都有人看着。当有人想来拿钱的时候，需要跟看守开头宠物那个人说一声，然后那个人，会发名片给末尾的人，告诉其玩家名字，然后当玩家一路走过去，看到最后就拿到了钱。这样，也不失一种贵族骂街的办法。在宣传目的上，当然比其他种骂街方式都比较惹眼。还有就是拿一些比较稀有的宠来吸引其他玩家的注意，这样的效果也会略略好于上面两种穷人的骂街方式。

虽然骂街在哪里都被人看做是一种不齿的行为，但是在魔力里面已经成为了一种最常见的现象。这一点只要玩过魔力的人都是理解的，只是有的语言实在是太难听了，魔力是一个比较可爱的游戏，希望大家就算要骂，也要讲点语言艺术的好。简单损损就可以了，别把人家全家人都带上，最后连死人都不放过，那样也太"凶狠"了。



其实"骂街"虽然是魔力中宠物很常见的用途，但却是宠物使用中的黑暗面，而现在要说的却是与上一种截然不同的，起着正面影响的宠物艺术。其表现手法与上一种类似，只是远远少于上面的利用率！为什么好的东西大家不去学习，坏的却全会呢！真是好事不出门，坏事传千里！

在网络游戏中，最重要的不是级别，不是拥有极品装备，也不是看谁有钱，最重要的就是朋友！衡量一个人的标准应该是看他有多少个朋友。一个人的游戏你是不会有太多感受的，而通过人与人的交流才会让你觉得游戏的完美。当然，如果能在自己的朋友结婚（游戏中）或者生日那天做点什么的话，我相信一定会更加增进你们之间的友谊。

祝福宠物的摆放方式如果没条件的玩家可以参照第一种方式摆放。当然宠物的名字要改改，改成祝 XX 生日快乐，祝 XX 什么什么。我这人不太喜欢客套，所以这里不多说，由玩家自己想了。但是这里和上一种有些不同的是，上面是一种感情的宣泄，而这里则完全就是一种对朋友美好的祝福。当然，我们魔力中素质高的玩家还是很多的。呵呵^^以前曾经有个朋友过生日，我花了好大力气摆了很多宠出来（摆放方式后面说），然后她就坐在宠物长龙的最后面，然后很多玩家跑过来问她，今天是你过生日吗？她说是的，结果她收到了很多素不相识的玩家的衷心祝福，没有一个捣乱的，那一次让她很感动。

而稍微有点条件的玩家，就需要多花一点力气了，这时就需要多一点的宠来点缀这些重要时候。镜中豪宅的宝石鼠，伊尔村外神秘洞穴中的宝贝炸弹，水国蝙蝠，圣拉鲁卡村外的大地鼠都是不错的选择。我一般摆宠都是在西门，因为就四个门来说，人流量仅次于东门。而且在西门，也不会象东门那么卡，看上去也整洁一点。然后就是把改好名字的宠往外摆，可以在某段区域都摆一样的宠，然后均匀、对称的摆在道路两边，宠物都面向道路中央，密集程度取决于宠物数量的多少和计划摆的长度。如果穿插着摆不同的宠的话，在颜色搭配上能有很多不同的效果，感觉会更好一点。然后沿着道路两边延伸，在最后结尾的地方要重点布置一下。每种宠都要一只到两只，然后面冲着宠物长龙方向，中间要留一个空位给朋友。宠物具体的摆放花样很多的，这里不一一说了，看玩家的布置习惯和审美观念了。最后留出的空位，就是你过生日的那位朋友坐的地方了。一切 OK 后，只剩"请君入瓮"了。你可以叫你朋友在东门，或者城外的地方，然后说有急事把他叫来。然后……掏出一个价值只有 75 元的血瓶对他说，实在不好意思哈，穷的实在没钱了，所以你过生日只能送你这个了，不管怎么说还是这东西实在哈。当然真正的朋友是不在意的，不过肯定会有少许的失落。嘿嘿，然后就该给他上正菜了，我想跟刚才稍微的失落比起来，这个惊喜一定会让他感动不已，最后正式送礼物，大家在一起闹一闹，拍照留念，这个生日就很精彩的结束了（呵呵，以前给我的好兄弟 KIC 摆过，还有不少截图的，可惜后来都没保存住）。当然这一招在追 MM 的时候也非常实用哦!^o^只是二人世界的时候一定要隐藏的很好，放在外面容易漏馅，所以需要一个地方来隐蔽，宠物店地下的宠物走失认领中心完全可以胜任隐蔽工作的地方，希望大家多多利用。

最后就是重头了，当然就是结婚！！感觉在魔力中没有结婚系统真是一大失败，但是不要紧，魔力里面不是有大圣堂么？呵呵，庄严的神父站在那里，虽然不是问你愿意娶她或嫁给他这样的话，但是也没关系，有他站在那里，感觉一下就会有了。当然，结婚并不一定要在大圣堂里面的，剧场也是不错的地点，PK 场里面也可以。但是相比之下，还是大圣堂那里比较好一点点，毕竟人家是专业的神父嘛。婚礼会场的布置，简单的我就不说了，我们来看看比较豪华的布置。

先说会场门外，想要热闹的话，宣传是重要的，这里可以放些宠物进行适当宣传……要是来的人太多了，场面控制不住我可不管。然后在大圣堂门外，道路两边要对称的摆上很多的宠，场面重在隆重！当然一般的小杂鱼就别拿出来丢人了，最差也要弄点虎头蜂、黄螳螂、水龙、大地翼龙那个级别的。有颜色好看的最好，没有就拿稀有程度来撑门面好了。然后进入大圣堂，在外面的小房间记得摆点花花草草和部分宠物点缀，这就需要猎人用采集技能去采点花来，再配上稀有宠物，物以稀为贵在魔力中是一样适用的。进入主会场，红地毯上也要记得布置，否则婚礼会失色不少。一块地上至少一枚金币，但是也别扔太多了，弄一堆钱袋子、钱箱子出来只能说明你土！当然场面乱的话钱很可能就会被人捡走（玩家素质还有待提高），这样就需要两种办法来解决。第一种就是派人把守，一但发现有空缺就立刻去补，但是这样有点乱不说，而且还会让某些人捡上瘾来。另一种就是去灵堂弄点幽灵上来，然后怎么弄大家都应该知道吧，幽灵可以帮你看守这些钱。然后在座位两边摆上你真正压箱底的好宠吧，不要吝啬，毕竟结婚是游戏人生的一件大事么！会场前段，1 级的火刀、血刀、武装骷髅，以及火焰舞者之类的宠都拿出来吧。这时候不拿什么时候拿出来让大家开开眼呢？会场中段，水、火、风、地四妖，每个两只，一边一个，很是耀眼。其实每种妖都不贵，重要的是能配齐四种。而最后的会场布置，也就是老神父前面的位置留给纯白吧。然后一对新人坐在箱子两边，同时在身边放上些让人羡慕又好看的极品道具，当然是在幽灵这位地下工作者的默默保护中。

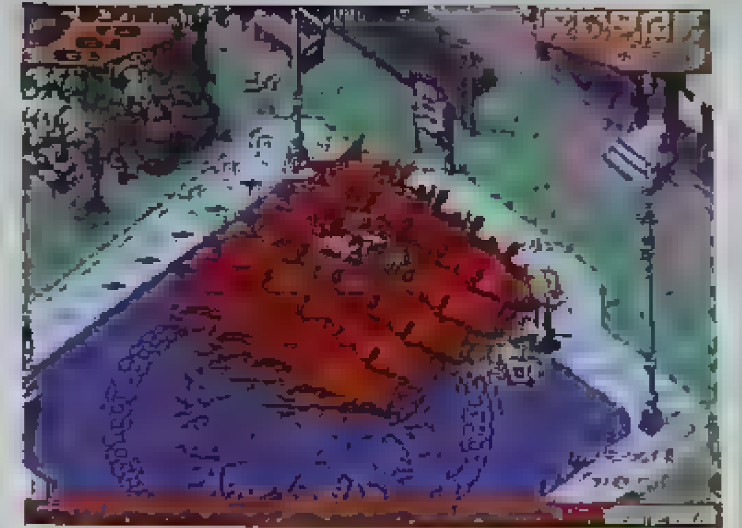
基本的婚礼会场就布置成功了，真的真的很不容易，估计摆完以后一定都要累的集体大吐血了。我只摆过一次，已经快要把我累死了，当然规模也小了很多，前面说的只是理想中的婚礼布置，呵呵^因为目前为止我还没见过有谁能布置成这样。我最大的愿望就是开一家游戏中的婚礼公司，给别人设计婚礼。在《石器时代》的时候就想了，并且把这个愿望带到了魔力之中，而且还选择了封印做我的职业，可惜的是，婚礼公司喊了半天，最后一个生意都没有！唉~悲哀啊！

最后说几个要点吧，第一点，宠物的来源方面，谁都知道抓宠是封印师的专长，目光自然而然的盯到了他们的身上，但是在魔力中有一种隐藏职业叫商人，不知道大家遇到没遇到过这样的人。他们在游戏中的乐趣不是练级，而是纯粹的赚钱，积累财富。而且他们一般都不靠生产技能赚钱，只靠卖宠过活。当然，宠是收自封印师手中，例如以前四川蜀山的火搞家族，就是专靠卖宠为生的，当时的露比、MM（都是玩家名字）就是，我抓到的宠都是送到她们那里由她们拿去卖掉，这样就节约了封印师大量的卖宠时间。我唯一摆过的一次摊子，就是直接从她们那里拿的宠，算是租借吧，当然靠的是信任（我可没那么多压金）。第二点，这些工作一个人是胜任不来的，一定要找些朋友来帮忙，各管一摊，自己负责自己的那块地方，定时的收收宠，再摆一摆，别到时候消失了，你就连哭都来不及了。第三点，最难的一点，就是婚礼会场的秩序维持工作，这个就看玩家的自己的安排了……偶就不多说了。



说到这里并没有前面两点突出，它算是比较内在的艺术吧，因为这只是宠物和主人同乐的方式。在有宠物的游戏中，大部分玩家都是由石器一路走过来的，人人都知道宠物的重要性，但是真正的玩家，不会只把自己的宠物当做战斗工具而已，而是把它当作自己的伙伴来看待。为此，玩家也投入了很多的感情在里面。说到动作，当然要宠物的忠诚度达到 100 才可以做。

只要把宠物放在地上并面向宠物，宠物就会跟你做部分相同的动作。而且每种宠物的动作都是不一样的，魔力中的宠物多之又多，所以宠物的动作也就跟着千奇百怪了。拿放魔法来说，螳螂的动作比较严肃，高举双刀，不断挥舞着，不过还能让人看出来是在释放魔法；而人形系的哥布林放魔法的时候是单手高举斧



头，这样就更加形象生动了。当然也有很多搞笑的动作，比如说水龙蜥，它在放魔法的时候张大了嘴好像要咬人一样，在我看来，就象是被人踩了尾巴，在那里痛的想叫又叫不出来的感觉，看着就想笑。而黄蜂在放魔法时候喜欢飞舞着转圈，这里就感觉游戏制做者的细心了，因为一般人都知道，现实中，蜜蜂都是以自己的舞蹈来传递重要信息的，这些设计真的让人感觉很贴切。

玩家们大可找个地方，把自己的宠物放出来，然后一起做动作，这样对自己的宠物的了解又会增加不少，真正做到与宠同乐。其实说到魔力里面宠物的行为艺术上，感觉还是有点不足的地方，里面的宠物很多动作都没有，比如说挥手，在我的想象中，螳螂应该举起一只镰刀，然后用砍人的力气胡乱舞动着，而水龙蜥，笨拙的抬起一只小爪子，然后挥舞着，假如时间长了的话，应该换下爪子。呵呵^如果能这么设计相信会更好，因为谁让它腿那么短，哈哈。

其实在游戏中的宠物，不单单是战斗的工具而已，换个角度，换个地方，游戏中的宠物照样是会找到属于自己的方向的，比如让宠物帮你看家护院，身上东西满了想周转一下又怕别人捡起来，这时就可以交给宠物看着。把宠改了名字，然后扔在那里，在宠物身上放下道具就好了，只要时间不太长，你回来以后再捡起就好了。

其实写这些东西，我知道很多玩家都明白都懂，我并不是在说我对于魔力懂得多少，会玩而已。我只是想问，游戏是什么？在我看来，游戏不是为了装备，不是为了等级，游戏单单是为了自己追寻着的那份快乐。当然快乐是多样的，只要你自己觉得快乐就好。同样，如果在游戏中，单单靠游戏内部提供的游戏方式游戏，那么你只是在一个原地不停的转圈而已，你追求的是什么，到头来你自己也不知道。一个游戏结束，许多年过去，你难道还能记得你在游戏中具体的等级？难道还能记得你在游戏中学了多少技能？难道还能记得各种 BOSS 的打法？难道还能记得你在游戏中有多少多少金钱吗？你都不会记得，你依希记得的，只有在游戏中曾经出生入死的一个个稀奇古怪的人名，还有一直陪伴你游戏一生的宠物名字，虽然你可能已经记不得它的长相……■

Virtual PC 安装使用全攻略 PC 操作系统模拟大师

前段时间笔者因为一个朋友的影响，疯狂迷上了 D&D 游戏，于是从网上下载了 D&D 经典之作《光芒之池》，谁知这款太爷级的古董游戏居然(当然！)只能在 DOS 下运行，让一直使用 WinXP 的笔者大为头望，不得以只能着手准备安装一个老版本的操作系统。怎奈笔者硬盘分区不多，每个分区又有独自的用途，基本上无法考虑空出一个分区来安装另一个操作系统，于是只好将"龙与地下城经典体验计划"搁置。

不日，笔者又翻出繁体中文版的《冰风谷》和《轩辕剑叁：云和山的彼端》，安装完毕时，又遇上了令人头大之事：《冰》的设置界面是繁体中文，而《轩》则游戏中所有文字都是繁体中文，在 WinXP 下全是乱码，南极星等内码转换软件在 WinXP 下又没有作用，遂再次放弃。

又过了几日，笔者的另一位朋友非要在笔者的机器上一尝 Play Station 的乐趣，笔者遂从网上下载了大名鼎鼎的 PS 模拟器 VGS，结果发现那玩意儿居然不能在 WinXP 下使用……

痛定思痛(主要是没有玩到游戏并被朋友嘲笑)后，笔者想：有没有办法在不安装第二个操作系统的情况下，解决上述问题呢？本文将要介绍的主角——Virtual PC(下文简称 VPC)，正是笔者找到的解决之道

虚拟机软件纵览

在谈及 VPC 之前，就得先说说虚拟机软件。虚拟机软件可以在一台电脑上模拟并运行多个电脑系统环境，每个电脑系统环境各自独立，仿佛各自是一部独立的电脑。他们可以运行各自的操作系统和软件而互不干扰，也可通过虚拟机软件提供的网络功能互相通讯连接，由此实现一台电脑"同时"运行几个大相径庭的操作系统。

使用虚拟机软件的好处在于：

1.要在一台电脑上装多个操作系统，通常有两个办法：一是装多个硬盘，每个硬盘装一个操作系统，这个方法比较昂贵且浪费硬盘空间(因各个操作系统的工作空间并不全都可以互相访问)；二是在单一硬盘的不同分区中装多个操作系统，以多系统启动软件管理切换，这也是最常用的方法。但这个方法不够安全，因为硬盘主引导记录（MBR，Main Boot Record)是操作系统的必争之地，多系统启动软件的毁坏将导致几个操作系统同归于尽。而使用虚拟机软件对想尝试多种操作系统的朋友来说既节约金钱，又方便安全。

2.虚拟机软件对于经常测试软件的朋友们来说也很方便。因为虚拟机支持硬盘镜像导入，所以系统崩溃或需要刷新系统时，只要把以前这个系统的备份镜像导入即可（类似在实体系统中用 GHOST 之类的分区镜像备份软件来备份和恢复硬盘分区)。另外虚拟出来的各个电脑系统环境可以同时运行、互相联网通讯，方便那些偶尔需要多台电脑同时执行的工作，比如网站程序调试、单机上架设网游服务器并登录测试运行等。

3.虚拟机软件对玩家最有益的能力就是支持老系统(如 MS-DOS、Windows 3.X、Windows95/98)的安装运行，同时可以利用"保存当前系统状态"的功能强行"存档"！

VPC 的独特功能

目前最知名、功能最强劲的虚拟机软件为 VMWare(www.vmware.com)和 Virtual PC(www.connectix.com)。VMWare 可以运行在 Windows(NT 以上)和 Linux 上，后者可以运行在 Windows(98 以上)和 MacOS 上。由于 VMWare 没有模拟显卡，要通过 VMWare-Tools 才能用上高分辨率和真彩色，否则只能使用标准 VGA 分辨率，对于玩家来说可不算方便，因此笔者选定 VPC 来作为自己的虚拟机软件。对玩家来说，构建虚拟机，主要目的应该是构建老系统、运行老游戏。而想用 VPC 构建的虚拟机玩 Quake3 等需要显卡性能强劲的游戏，那恐怕暂时是没希望了。因为 VPC 构建的虚拟机模拟的是 S3 Trio32/64 (4M) 显卡。VPC 还模拟了 Sound Blaster 16 兼容声卡，因此老游戏中的声卡不兼容现象也能很好解决，看到这里，是不是跟笔者一样已经爱上了它？

顺便说一点，这两个软件都支持同时运行多个虚拟机且相互网络共享，不同的是：VMWare 通过模拟网卡实现网络共享，而 VPC 通过在现有网卡上绑定 Virtual PC emulated switch 服务实现网络共享(对于 Win2000/XP 等操作系统，如果网线没插或没有网卡的时候，要安装 Microsoft 的 Loopback 软网卡，才能实现网络共享。在 VPC 的"全局设定"(Global Setting)里，当有网卡并插好网线的时候，将"虚拟开关"(Virtual switch)设成真实的网卡；当没有网卡或网线没插的时候，将"虚拟开关"设成 MS Loopback 软网卡，即可实现网络共享。MS Loopback 软网卡的安装方法，以 XP 为例：控制面板→添加/删除硬件→添加/排除设备故障→添加新设备→否，从列表选择→网卡→制造商选 microsoft→Microsoft Loopback Adapter。

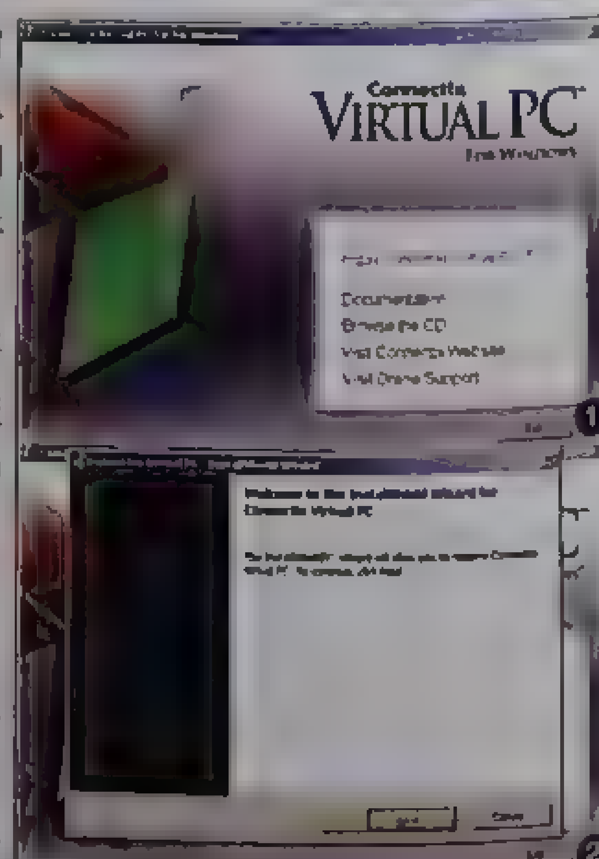
对于 VPC 的制造商 Connectix，常玩模拟器的玩家应该不陌生。著名的 PS 模拟软件 Virtual Game Station 便是他们的杰作。在停止了对 VGS 的开发后，Connectix 开始专注于虚拟机软件的开发，看来，他们还真是和"虚拟"脱不了干系呢。

VPC 的安装配置

首先，我们来了解一些必要的知识。VPC 把我们使用的操作系统叫做"宿主操作系统"(Host OS)，在宿主操作系统运行 VPC，然后在 VPC 配置出的虚拟机中运行"客户操作系统"(Guest OS)。Connectix 推荐的宿主操作系统类型有 WinMe、Win2000 Pro、WinNT 4.0 SP6 以及 WinXP。

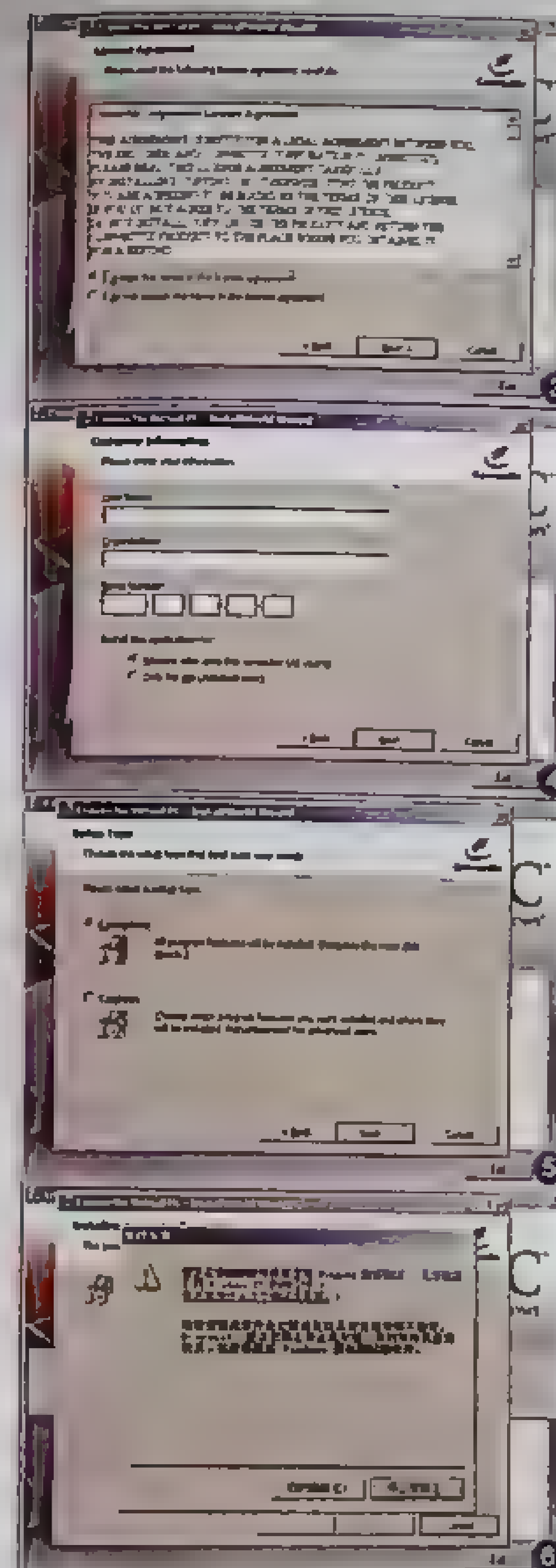
硬件要求方面：CPU 可以是 Athlon、Duron、Celeron、K6-III、Pentium II、Pentium III 或 Pentium 4，主频不低于 266MHz，推荐使用主频 500MHz 以上的 CPU，CPU 必须具备二级缓存(Level 2 cache)，个人建议如果想要比较流畅的使用 VPC，CPU 最好是 Pentium III 同档次或更好。官方虽然推荐了一个建议内存容量 128MB，但在运行多个电脑虚拟环境时，它们会各自占用一定的物理内存，所以个人推荐使用 256MB 或更多的内存为宜。

下面我们就以 VPC5.0 零售版和笔者现在使用的操作系统 WinXP 为例，详细讲述 VPC 的安装和使用：



安装

双击 VPC 安装图标，我们会看到安装界面（图 1)。选择 Install/Uninstall Virtual PC 5.0，会有安装语言选项，选择默认的英文进入安装向导(图 2)。选择"同意协议"(图 3)后，会提示我们输入使用者姓名、单位和产品序列号(图 4)。一一填好后，选择用户权限，这里我们选择默认的"任意用户"。



接下来安装向导会提示我们安装方式(图 5)。一般使用默认的"完全安装"(这里要说明的是，默认安装会把 VPC 安装在当前系统盘目录下。所以，即使我们不更改安装内容，如果要更改安装目录，也必须选择"定制安装")。

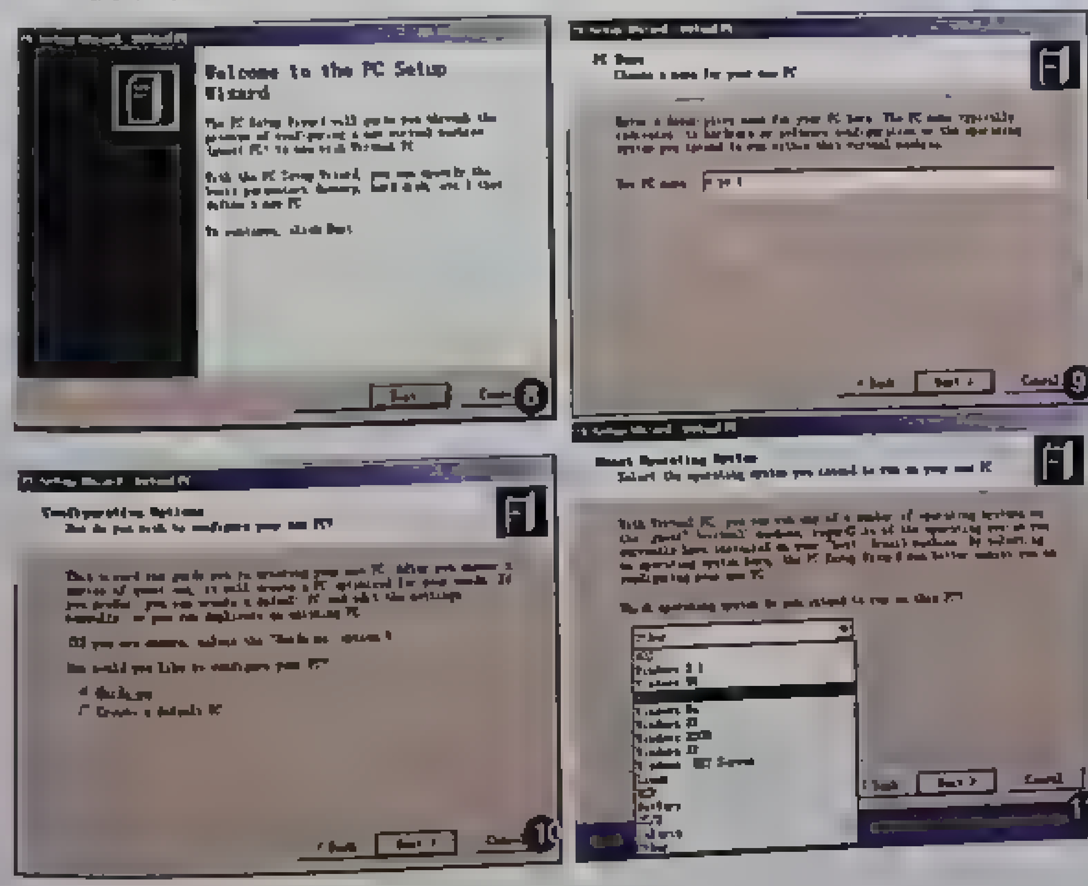
选择安装目录后，进入安装过程。在这个过程中，会提示"安装的软件没有通过 Windows 认证"几次(这一点尽管放心，VPC 是很安全的软件，它虚拟的硬件都是兼容性最好的，比如创新的声卡、Intel 的网卡以及 IDE 控制器等等。据悉，最近制作 VPC 的公司已经被微软收购，估计很快 VPC 新版本就会获得"微软认证"了)，选择"仍然继续"(图 6)。整个安装过程就在我们埋怨微软的"该认真的时候不认真，不该认真的时候反倒认真"中结束了。

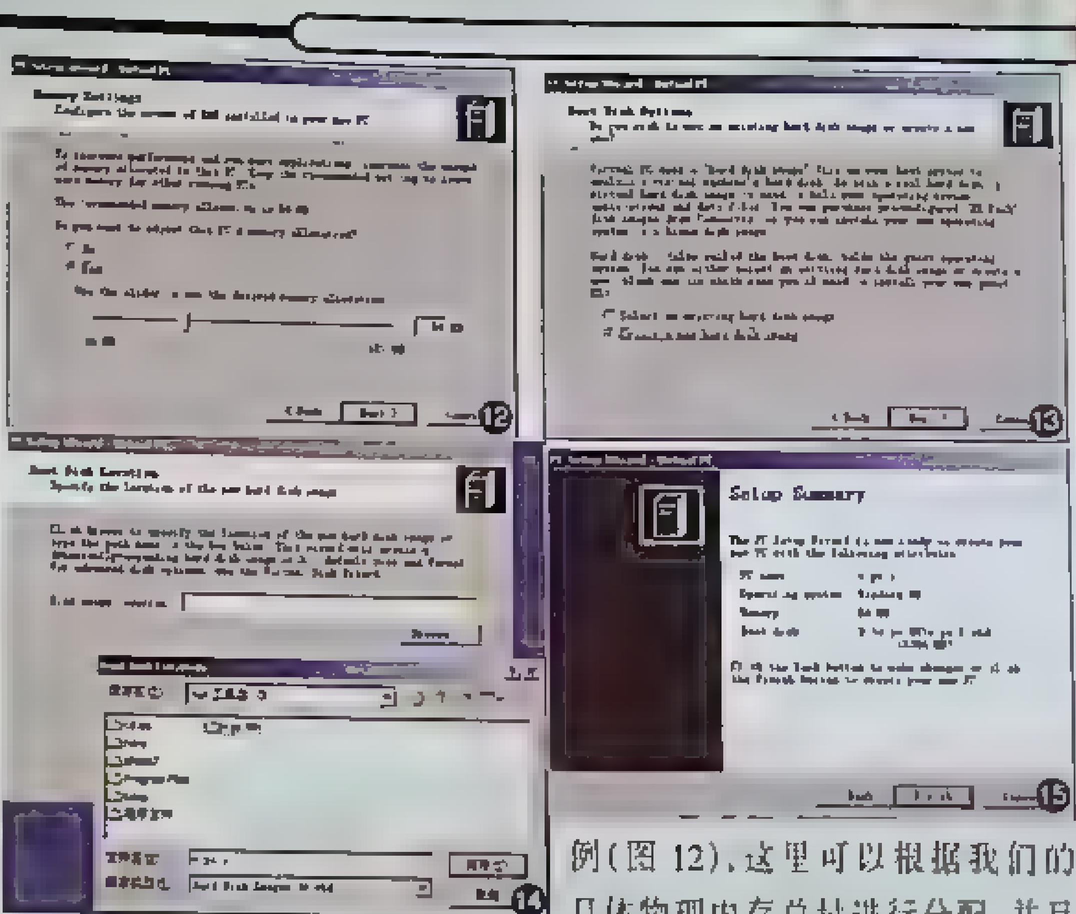
启动和配置

双击桌面 VPC 图标或在开始菜单中选择 VPC，就会看到 VPC 的运行窗口(图 7)。

因为是第一次安装，VPC 会弹出一个 PC 设置向导(图 8)。点击下一步，会提示我们输入 PC 名称(图 9)。再点击下一步，我们将看到"配置向导"(图 10)。这里有两个选项："引导我们配置"和"配置一个默认 PC"，我们选择"引导"。接下来，会提示我们选择即将配置的虚拟机类型，在下拉菜单中(图 11)，基本上囊括了我们常见的所有操作系统。这里，我们选择"Windows98"(选择 98 作为例子，是因为它对老游戏的兼容比较好)。

接下来是"内存设置"。向导会提示我们是否更改默认的内存分配比例(图 12)，这里可以根据我们的具体物理内存总量进行分配，并且这个设置在今后是可以调整的。当然，不要忘记我们将要模拟的 Windows98，其最佳运行物理内存分配量应该在 128MB 以上哦。





此后进入"硬盘设置"。系统会提示我们选择一个已经存在的硬盘镜像(这也是 VPC 方便之处，如果我们之前保存有 VPC 虚拟机的硬盘镜像，可以直接选中导入)，或者是创建一个硬盘镜像(图 13)。选择创建，然后提示选择保存该硬盘镜像文件的路径(图 14)。这里需要说明的是，在虚拟机(Guest OS)中，硬盘是默认的容量，其对应的硬盘镜像文件大小会随虚拟机种对虚拟硬盘的使用情况而变化，因此，建议考虑好将来虚拟机会需要多大的硬盘容量，再选择保存该虚拟硬盘镜像的真实硬盘分区路径，以免今后因保存虚拟硬盘镜像的硬盘分区容量不足而影响使用。

最后，向导将列出我们创建的虚拟机信息(图 15)，检查无误后，选择"完成"，退出向导，VPC 运行窗口将显示我们创建好的虚拟机图标(图 16)

需要说明的是，如果 CPU 能力、物理内存容量和硬盘容量都足够强悍，我们完全可以尝试同时运行多个虚拟机。

虚拟机设置

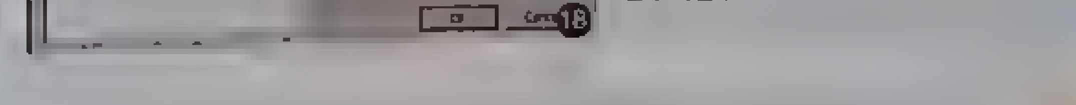
我们先不着急在新建的虚拟机上安装操作系统软件。俗话说："工欲善其事，必先利其器。"让我们先调整好 VPC 的设置吧：

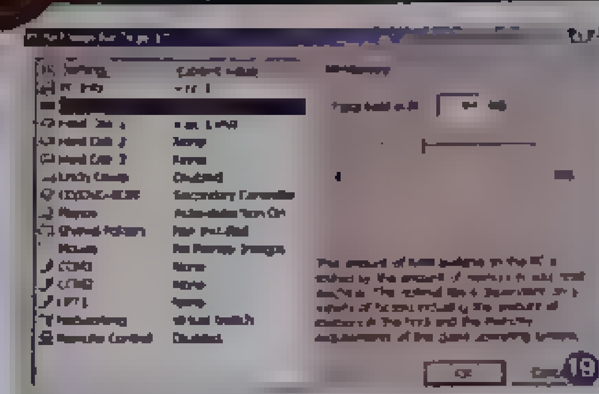
在 VPC 的运行窗口上，我们先看窗口栏中的 File 菜单，这其中的"喜好设定"(Preference)是比较重要的，点击它出现设定窗口(图 17)。在这个窗口中虽然是英文显示，但 VPC 是一个简洁友好的软件，因此基本上不难理解各项的意思。

虚拟机设定(PC Setting)：当一部虚拟机处在后台运行时是否暂停它？若有多个虚拟机在同时运行的话，暂停处在后台的虚拟机，可保证前台正在操作的虚拟机拥有更好的性能；

性能(Performance)：为当前操作的虚拟机分配 CPU 能力和内存使用权(图 18)；

全屏模式（Full Screen Mode)：选择全屏幕显示或是窗口显示虚拟机的运行状况，新手最好选择窗口显示方式，以免搞不清楚"真""假"状况而犯晕，切记切记；





声音(Sound):选择后台执行虚拟机时是否静音;

虚拟开关(Virtual Switch):选择要绑定的网卡,前面已经有相关的详细说明;

键盘与鼠标(Keyboard/Mouse):选择用键盘和鼠标切换虚拟机的方式;

安全(Security):设置用户密码;

语言(Language):选择软件语言(可惜没有中文)

我们再来看运行窗口右边的四个按钮:

新的虚拟机(New PC):点击后会弹出创建虚拟机向导,用来创建更多的虚拟机。

设置(Settings):出现虚拟机设置窗口(图19)。在这里,我们可以对当前的虚拟机进行设置:"虚拟机信息"(PC Info)用来更改虚拟机名称;"内存"(Memory)用来调整当前虚拟机所能使用的物理内存容量;"硬盘"(Hard Disk)的三个选项用来更改虚拟机的硬盘镜像路径;"还原驱动器"(Undo Drivers)选项可以用来设定是否使用还原功能,及如果使用所需的备份路径,也就相当于硬盘还原卡(这个功能对需要使用虚拟机作软件测试的朋友非常实用);其它选项基本上使用默认。

删除(Delete):删除所选择的虚拟机。

启动(Start Up):让我们点击一下,怎么弹出一个窗口呢?接着是系统启动的界面,然后,在"Non-System disk or disk error Replace and press any when ready"这样一段话前停了下来——看起来是不是很像我们没有安装任何操作系统的机器启动呢?对了,这就是启动选定虚拟机的选项了(画外音:不要把读者都当成跟你一样傻!)。

VPC 安装虚拟机的操作系统

在VPC中进行了一番设置之后,我们终于可以开始在虚拟机上安装操作系统了。

在VPC运行窗口点击"Start Up",虚拟机开始启动,此时会根据你之前设定的窗口方式或全屏方式显示虚拟机的启动状况。系统引导过程中按键盘上的[Del]键,就可以进入虚拟机的BIOS设置了,是不是很奇妙呢?设置过程与我们在真正的PC上常用的BIOS设置差不多,这里就不详述了。

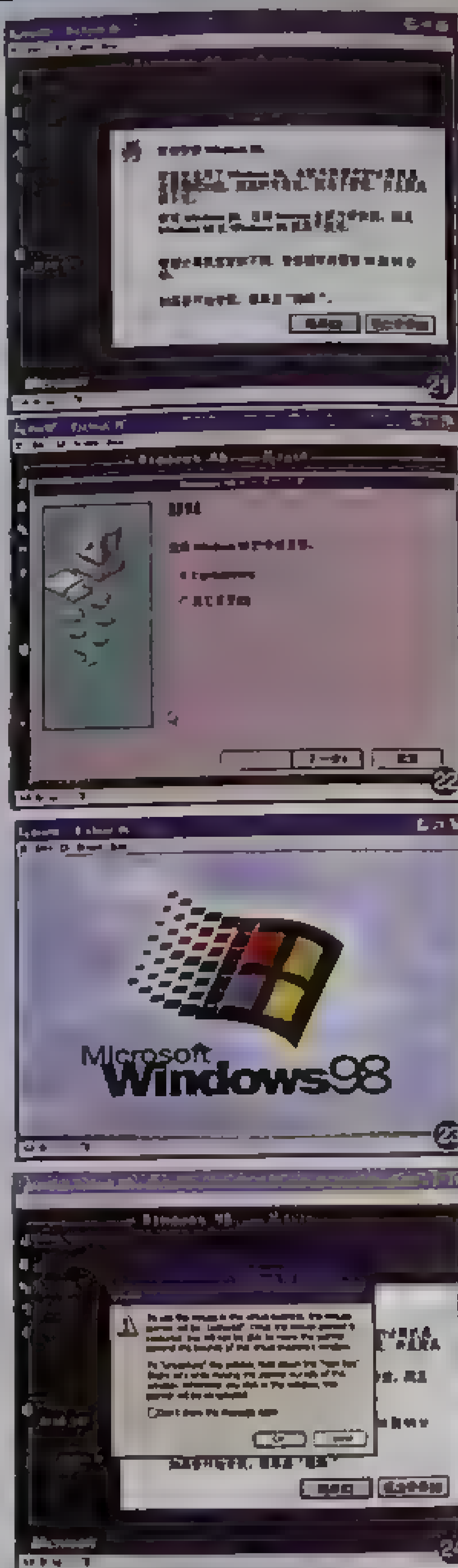
设置好BIOS选项之后,我们重新启动虚拟机,因为现在还是没有安装操作系统,所以我们面对的还是一部没有操作系统、无法继续使用的虚拟机。别忙,我们先来看看关掉当前窗口会怎么样——为什么会弹出一个选择菜单(图20)?哈哈,这就是厉害所在了。当我们关闭虚拟机时,VPC会让我们选择"保存系统当前状态"(Save PC State)或者"关闭系统"(Turn Off PC)。选择前者,当前的系统状态都会原样保存,也就是说,如果我们正在玩一个不能随时存档的游戏,却又不得不暂时退出时,这可就帮了大忙了啊!哈哈,看来这有助于"败坏"国内玩家的游戏素质@#!$%。

接下来,就是我们大展装机身手的时候了!

由于笔者没有可以光盘引导的Windows98安装盘(鄙视!),不得不找来尘封多年的Windows98启动软盘,在虚拟机的BIOS里设置为软盘引导后,顺利进入DOS提示符状态。

然后要做什么?就像以前安装Windows98一样啊!找到并切换至光盘盘符下(虚拟机中一般为E盘,输入E.回车),然后键入Setup——"让我们坐下来喝杯茶吧",多么熟悉的画面啊!(图21)

接下来,就如同我们曾经无数次(对笔者来说还真是……)安装Win98系统一样——不一样的是,在虚拟机下,虚拟机中虚拟的硬件驱动都已经自带,不需另外安装任何驱动程序(图22、图23)。



安装其它系统步骤基本上相同,只不过在创建虚拟机硬盘镜像时应选择相应的系统版本以便稳定顺利的工作。

最后要说的一些问题(嘿嘿,不要嫌笔者罗嗦,有些问题还是有必要知道的):

① VPC支持直接使用硬盘上的光盘镜像(现在笔者所知的有ISO格式)和软盘镜像(VFD.IMG.DSK格式),在虚拟机的运行窗口下方有一个软驱和一个光驱的小图标,只要在上面右键点击,然后在弹出菜单中选择"捕捉镜像"(Capture Image)便可以选择已有的光盘或软盘镜像文件,如同插入了光盘或软盘一样,而使用系统的真实光驱或软驱,则通过选择"捕捉宿主驱动器"(Capture Host Drive X:)或"捕捉宿主软驱"(Capture Host Drive A:)

② 使用VPC如果不用快捷键是比较麻烦的,譬如你要从虚拟机中切换回实体操作系统中,就必须使用组合快捷键。因为在虚拟机中,鼠标不能移动出VPC的当前窗口(图24),因此鼠标的自由移动需要按下"宿主键"(Host Key,系统设定为右[Alt]键),而VPC中虚拟机的操作都是通过宿主键加上另一个按键的组合控制,下面列举一些常用的:

窗口/全屏模式切换	右[Alt]键+[Enter]
热启动	右[Alt]键+[R]
关闭系统	右[Alt]键+[F4]

如果虚拟机上的操作系统是Win2000 Sever / Win2003 Sever,一般开机进入系统前需要按[Ctrl]+[Alt]+[Del],这个时候,就需要使用快捷键[Host]+[Del]。

③ 最后,因为VPC能够映射我们实际计算机上的端口,因此,在VPC的虚拟机中同样可以使用各种物理端口上的外设,如飞行摇杆、手柄、方向盘,这些可通过VPC运行窗口里的Setting设置各个端口。

VPC 应用感受

事实上,解决笔者在最初提到的一些玩电脑碰上的难题,并非只有这么一条"虚拟"之路。然而如果你碰到一个老游戏,同时你的系统无法运行,并且这个游戏是不能随便存档的,即使你安装了兼容这个游戏的操作系统,你总不能使操作系统"时间停止"吧?而VPC行!同时,一些电脑软件爱好者,譬如笔者,喜欢尝试安装一些稀奇古怪的软件和系统(譬如BeOS等),然而计算机的开放性使这些尝试常常以系统崩溃而告终,重装系统倒是小事,硬盘上其它一些宝贵资料若是因此而丢失,那可是什么都换不回来的啊!而VPC则可以安全的满足你鼓捣系统、折磨PC的癖好。

谈了这么多,笔者只是想给大家介绍这样一个方便的"PC模拟器"软件,也算是为了咱们玩家服务吧。如果您在使用VPC中有什么心得体会,或者笔者的文章中有哪些错误的地方,欢迎您来www.playgamer.org的游戏科技版,咱们相互交流、相互学习。

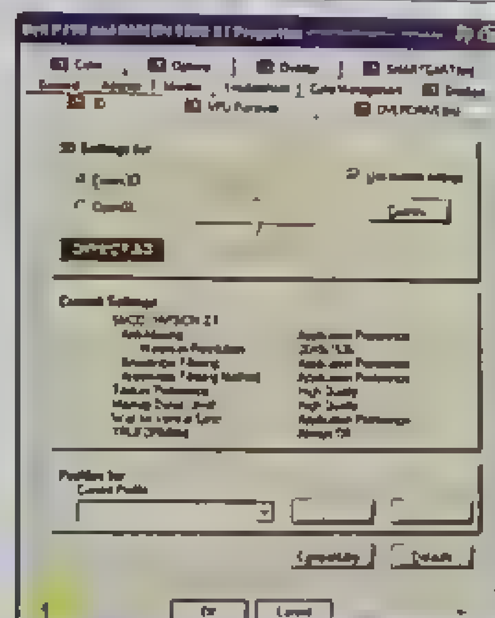
好了,笔者要去虚拟98下玩游戏了,再会!(画外音:这罗嗦鬼终于罗嗦完了……咱们也快点跑跑VPC吧!)■(文/园丁西路·狗子)

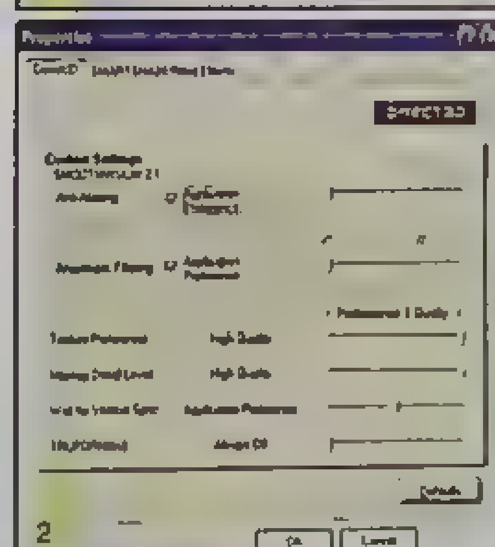
ATI 新特性揭密 "催化剂"3.8

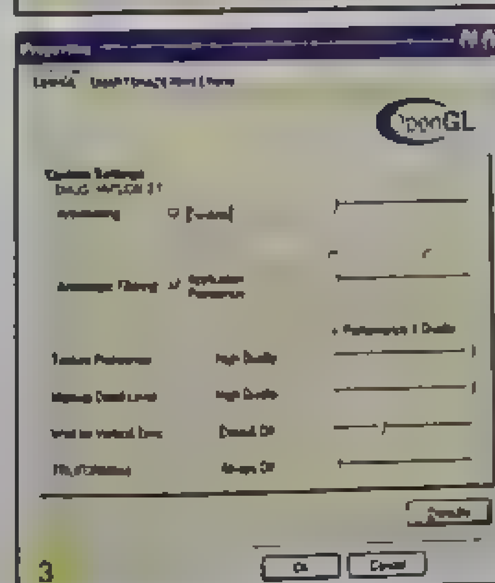


最近,Radeon 9800XT刚刚发布,我们对其进行测试的时候,总是感觉一些关键的特效都不能打开。这是因为以前针对Radeon 9800XT的"催化剂"驱动程序还没有真正出台,我们仅仅使用了兼容全系列Radeon的WHQL驱动来对Radeon 9800XT作了一个笼统的性能评测。ATI还没有发布一个非Beta版本的驱动,因此对于这块最新的3D显卡而言,以前的兼容驱动并不能充分发挥它所有的功能。直到10月8日,ATI才发布了让大家期待以久的"催化剂"(Catalyst)v3.8驱动程序!只有它才可以打开Radeon 9800 XT的一项关键功能——"OVERDRIVE"。在此就让我们一同来窥探一下"催化剂"3.8的新特性及很多的改动之处

3D控制面板







新版本的"催化剂"3.8驱动,带来的第一项改变就是3D控制面板。

首先,Direct3D和OpenGL面板都统一集成到了一个"3D"面板里,并且每一个选项的按钮都有着圆滑的线条。新的3D控制面板仅仅只有一个页面,这主要是为了简化一般用户对于3D图形画质的设置操作。在默认情况下,标尺设置在中间的位置,这时采用了除全屏抗锯齿之外所有标准的过滤选项。当拖动标尺到最右边时画质的质量是最好的,并且此时采用各向异性过滤和增强的全屏抗锯齿。相反,若标尺移动到最左侧,用户将得到最好的性能表现,但材质贴图的质量也是最粗糙的。

尽管3D面板简化了以前的OpenGL和DirectX控制面板。但是它并没有简化显卡特殊功能的设置。我们可以通过自定义按钮来完成很多高级设置选项(图2、图3)。在自定义面板中,涵盖了以前所有的对Direct3D和OpenGL的设置选项,对于有一定知识基础的高级用户来说,可以根据自身的需要个性化显卡的设置。

3D面板还可以让用户保存自己的个性化设置,使用户可以更为简单的保存和应用这些选项。但是针对于某个特殊的应用程序作优化时,用户还是必须自己手动添加。ATI也表示将在未来新版本的"催化剂"驱动中改善这种情况。

SMARTSHADER特效

在3D控制面板中的二级自定义面板中首次加入了SMARTSHADER特效控制面板(图4)。Direct3D和OpenGL中的SMARTSHADER风格化特效在新版本的"催化剂"中是最为有趣的。

SMARTSHADER集成了Pixel Shaders的主要优点,Pixel Shaders会加速每个被渲染到屏幕上的像素。由于在一个渲染过程中能执行8次贴图,那么多重贴图所造成的显存带宽限制将大大降低,这就意味着更为优秀的贴图性能表现。更多复杂的效果可以被精确的用作头发、皮肤、树木、水等等这些物质外表的特性建模。除此之外,SMARTSHADER像素渲染器还提供了一套精简的而更为强大有效的指令集,这些指令集可以让开发者使用更少的操作达到更复杂的图像效果。

这次ATI发布的"催化剂"3.8驱动中,为Radeon系列图形芯片添加了适用于Direct3D和OpenGL游戏的SMARTSHADER功能,通过对在渲染之后的显存帧缓存进行着色,为游戏添加一些特殊而有趣的效果,如风格化、古典、草图等等风格,并且SMARTSHADER功能的开启,对显示卡的性能影响不大。

颜色设定

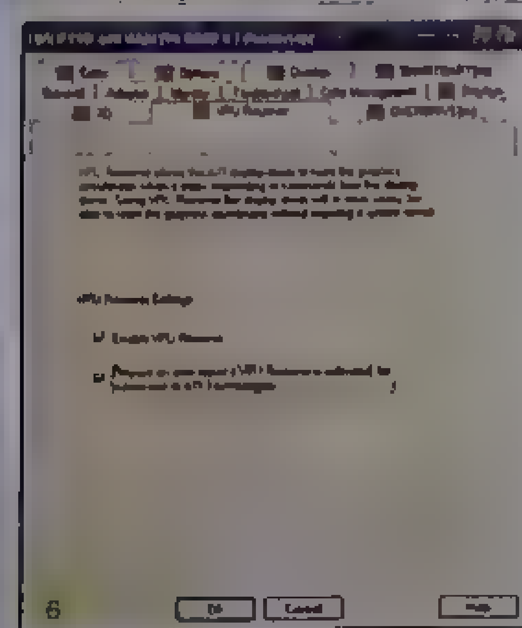
颜色控制面板是新版本"催化剂"驱动的另一项有特色的更新(图5)

颜色控制面板包括了常用的亮度、对比度、色彩饱和度调节选项,它可以对桌面和3D游戏分别进行设置。在



3D 游戏的设置中，一些颜色设置可以保存在一个文件中，用户可以通过热键在游戏中快速切换这些保存好的颜色设置

VPU 的回复



尽管这项功能看起来并不十分引人瞩目，但这对于 ATI 的显卡驱动软件而言有着重大的意义。ATI 有着十分完善的驱动程序研发方案 基本上所有发布的驱动都得到了用户很好的评价，"催化剂"则被公认为非常稳定的驱动。他们也非常严谨的发布了每一个 WHQL 认证的驱动，并且 ATI 向广大用户承诺每年至少更新 12 次新驱动 这意味着 ATI 的驱动研发能力已经大大增强，他们积累了很多经验，可以及时的应对每一个突发的问题。

在某些特殊的情况下，显示驱动可以交互的作用于 3D 硬件 偶尔由于某些意外的软硬件 bug，处理过程会出错，这会使得 PC 完全死机，只能通过重新启动来恢复系统的运作 很多正在处理的数据尚未被保存就丢失了。如果显示芯片具备回溯功能，就可以查明驱动程序已经停止与这个硬件的信息交互，这样就不会使电脑发生全面死机。图形处理器在这种情况下是可以进行独立重新启动的。并且许多应用程序此时也可以恢复响应，这样就可以防止应用程序被强迫关闭，这也就意味着用户手头上未完成的工作可以被保存或继续进行

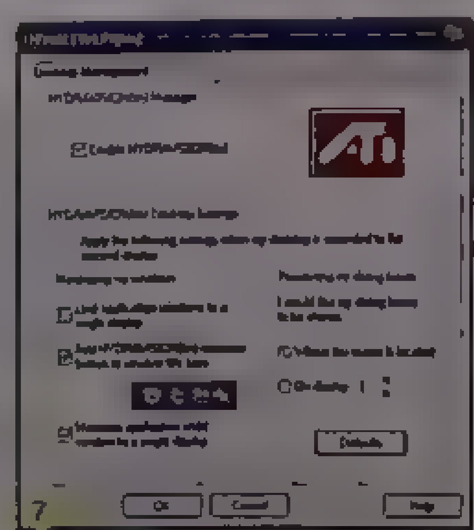
如果用户启用了这项功能(图 6)，那么系统会凭借搜集这些驱动程序的详细资料，对这些硬件信息加以比对，这样会有助于找到出现问题的原因。并且它不会直接通过没有加密措施的 HTTP 协议向 ATI 发送这些信息。"催化剂"会打开你的邮件应用程序，将所有的细节问题使用 E-Mail 消息的形式，以一些军用间谍级别的加密措施发送该信息。

这种类型的错误处理机制被广泛的使用在下一代 Windows 操作系统中。由此可见 ATI 的"催化剂"驱动的设计理念是相当前卫的。但是显示芯片级别的回复仅仅是第一步，当 ATI 掌握有足够的相关数据之后，他们表示将在未来的显示芯片中加入更多更智能的回复功能。到那个时候，也许仅仅是一帧画面，或许仅仅是画面中的一个三角形发生错误时，应用程序都可以通过硬件驱动请求使用回复功能。

其它新特色

"催化剂"3.8 还有许多 3D 游戏以外的其它的新特色功能。

例如，在使用 TV Out 功能外接电视的时候，就会涉及到一项新的特色功能"Overscan"。在很多情况下，显卡传送到显示器上的信号并不能与 TV Out 输出到电视上的信号相匹配。在电视上显示的图像最外围的一圈也许用户无法看到。那么此时当你打开"催化剂"中的"Overscan"选项时，在显示屏幕的最外围就会生出一圈黑边。通过调节这圈黑边的宽度就会使电视机完美显示电脑上的图像了。用户再也不会为看不到电视的最外围区域而心烦了。



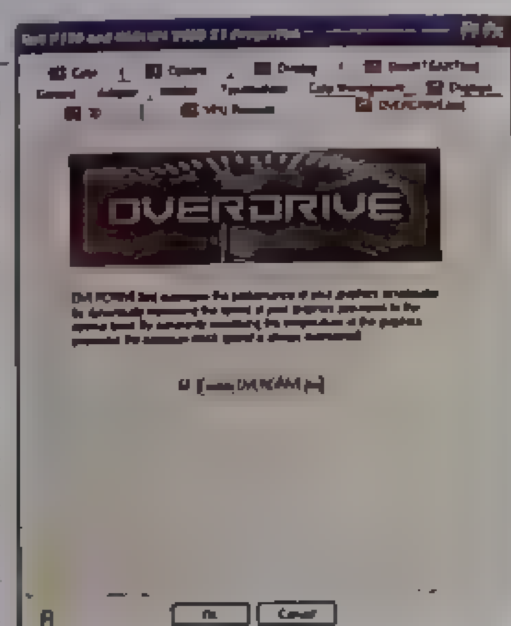
为了简化"催化剂"的界面，ATI 也同时更新了 Hydravision 的选项(图 7)。已经使用过 Hydravision 的用户可能都觉得它的选项比较复杂。为了使用户更容易的设置桌面属性，在新版本的"催化剂"中将一些最为重要最为常用的选项集成到了 Hydravision 的基本界面中。

在这个版本中也将使用新的卸载程序。很多用户虽然刚刚安装了最新的驱动程序，却没有办法卸载旧版本的驱动。很多富有探索精神的 DIYer 都希望能够完全控制他们的电脑，并且标准的 Windows 卸载程序并不能够完美卸载一个软件 而这个新的"催化剂"卸载程序可以不留痕迹的清除所有"催化剂"驱动程序的安装文件，更可以清除注册表中"催化剂"的相关键值 这项功能似乎是很多有"洁癖"的玩家企盼已久的

"催化剂"3.8 也为台式机、笔记本、工作站等多个平台研发了统一的支持 Linux 操作系统的驱动程序 虽然 Linux 版本的"催化剂"不会像 Windows 版本那样经常更新，但是至少每年也会有 6 次重大更新。驱动程序将会是以二进制预编译程序包的形式发布，并且它们绝对会支持 ATI 显卡的所有功能

未来的"催化剂"驱动将不仅仅作为一个显示设备的驱动程序而存在，ATI 表示将把"催化剂"提升为所有 ATI 软件产品的集合，它会包括多媒体中心和 All-in-Wonder 软件等

超速传动 OVERDRIVE



由于 Radeon 9800 XT 和 Radeon 9600 XT 的发布，OVERDRIVE 功能可以说是最值得期待的特色了。事实上，OVERDRIVE 主要是针对上述两款新显卡而研发的超频程序(图 8)。

说 OVERDRIVE 是一项重大的改进似乎对它有些夸大，因为它在新版本的"催化剂"中仅仅是一个复选框。当然它属于最早期的 OVERDRIVE 版本。此后通过大量的用户反馈报告，"催化剂"驱动将能更合理的根据显示芯片的温度来调整其工作的速度。

开启 OVERDRIVE 后，系统会小幅度的更改最初的显示芯片工作频率参数。不幸的是，显示芯片核心频率的更改，并不会立即以温度升高的形式表现出来。因此开启这项特效后，"催化剂"会探测集成在 9800XT 和 9600XT 内部的热敏二极管，驱动程序可以根据当前的散热状况，智能的将图形芯片超频到更高的工作频率。起初驱动程序并不会立即增加显示芯片的处理性能，要等到显示芯片的温度上升到额定的界限时才能继续一点点提高芯片的工作频率。如果超频温度过高，OVERDRIVE 将恢复芯片的默认工作频率，以保证显卡稳定工作。以下是 Radeon 9800 XT 预先确定的显示核心温度极限：

56℃ ~ 127℃ 412MHz (默认频率)

48℃ ~ 59℃ 419MHz

0℃ ~ 51℃ 432MHz

其实，每一颗 Radeon 9800 XT 在出厂后核心频率都可以运行在 432MHz 以上。但是每一个用户的电脑使用环境不尽相同，那么出厂前为了适应所有用户的需求，就不得不将默认频率设定得保守一些，因此这些显示芯片的工作频率仍然有很大的提升空间。

目前"催化剂"3.8 的 OVERDRIVE 功能仅支持这两款 XT 显示核心，而且频率提升的幅度也相当的有限。Radeon 系列其它芯片都没有内置热敏二极管，因此无法享受到 OVERDRIVE 功能。

总结

新的"催化剂"3.8 在使用界面上为一般的用户提供了更为简便的设置方式。作为新一代的"催化剂"的开端，在 3.8 版本中也加入了不少新的特色功能。在开启各向异性过滤和全屏抗锯齿特效的时候，新版本"催化剂"的表现也非常令人满意，在各个游戏中都有不小的性能提升。新版本的"催化剂"也有不太令人满意的地方，例如 OVERDRIVE 功能对于显示核心的超频并没有带来大幅的性能提升，在某些游戏中旧版本的"催化剂"还略显优势，希望 ATI 继续努力修正这些瑕疵。■

GAME 修改器专题

武林称霸天下

前次与大家探讨了用软件 TMK(Trainer Maker Kit)制作简单的修改器，大家是否已经体验到初次制作修改器的成功喜悦了？TMK 有个问题就是可选择的功能控件太少，控件添加数量又是有限制的，所以作出来的修改器功能限定在一定范围内，修改器本身的占用空间也偏大。我们今天要介绍的东东就不会有这些问题，它就是——Microsoft Visual Basic——你想要什么功能，他就可以实现。因此，我们今天就要来探讨一下使用 Visual Basic 6.0 中文版来制作游戏修改器。注意：因为 Visual Basic 牵扯到的是编程，所以在这里会有很多代码，我会选择重要的加以解释，简单的会略过，毕竟代码太多了，请大家谅解！好了，我们开始。

准备期

我们开始准备一些材料：

目标游戏：幻世录(还是《幻世录》，目前手头有的游戏)

必需工具：① Microsoft Visual Basic 6.0 中文版(不一定要 6.0 版，也不一定要中文版)

② 万能型游戏修改器《金山游侠 2002》(我选用的，你可以用其它同类软件)

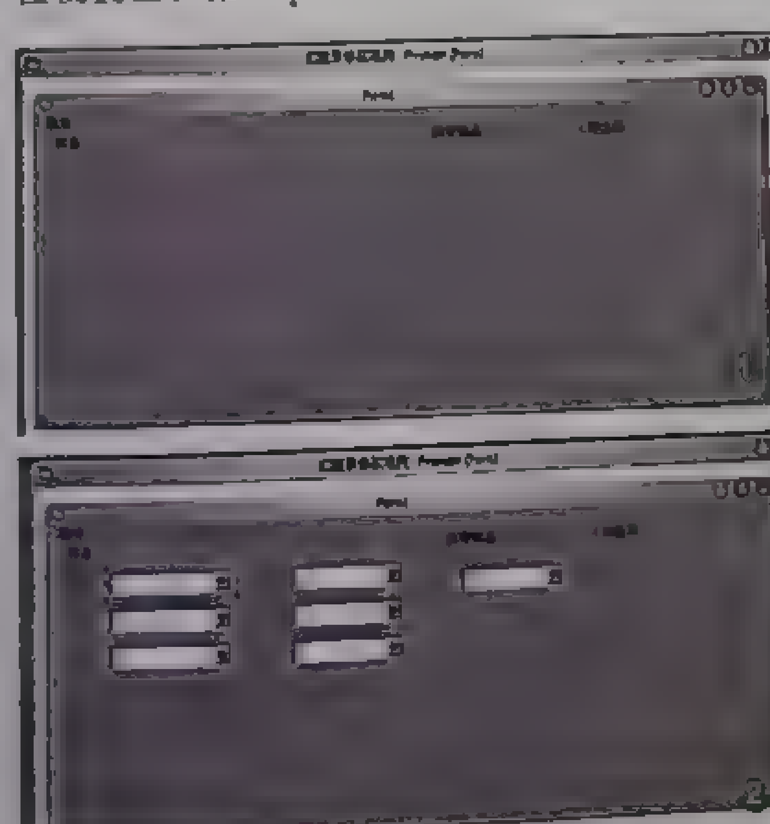
制作目标：实现游戏中几位主角的属性修改、随身武器修改、物品栏物品修改等功能。

接着，我们先来熟悉一下 VB6 的界面和一些基本操作。特别要注意工具栏的控件选用和属性栏的一些设置。其中工具栏的控件选用只要每个熟悉了以后，就很容易掌握，要花点功夫的是属性栏的某些属性设置，要看清 VB 的提示。经常的运行调试一下，及时发现错误。

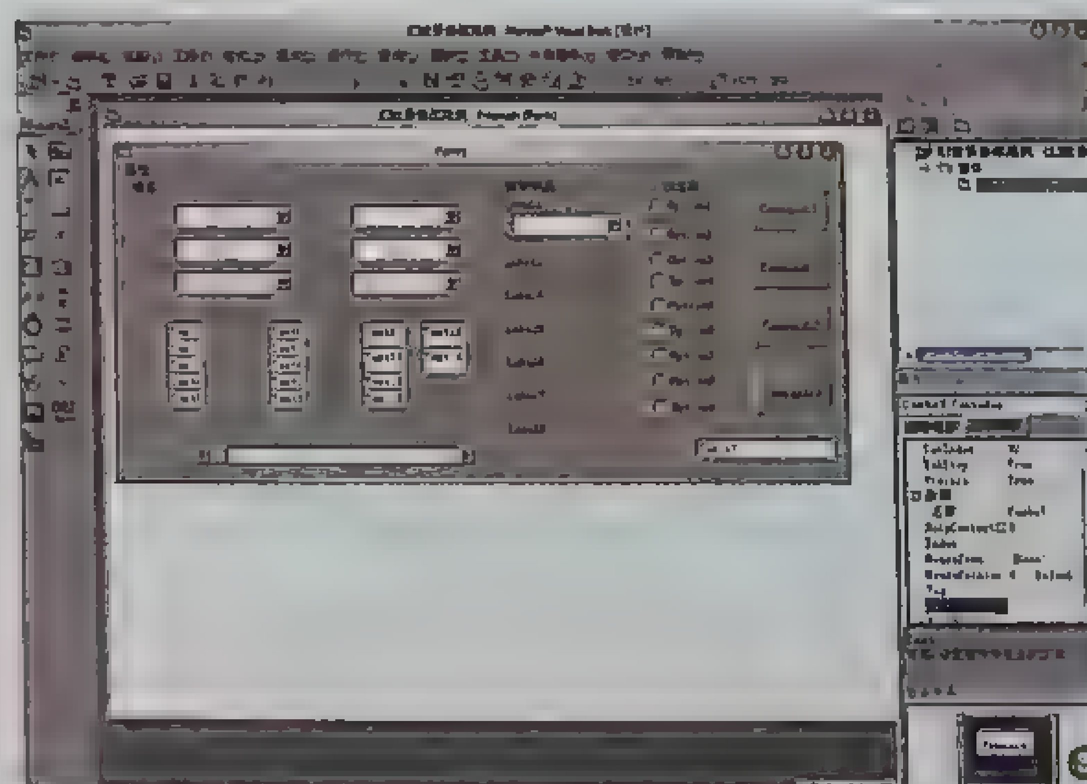
稍微的熟悉了 VB 的基本操作，我们就开始用《金山游侠》修改游戏，得到要修改属性的内存地址。关于游戏中物品的修改，我们可以先用替换法：在游戏中先找到 HP 的地址，然后编辑这个内存地址，注意它附近的一些地址，不停的在游戏中切换人物身上的装备，再回来看附近内存地址的数值的变化，找规律，一般的游戏都可以找到装备栏的地址。或者用低阶(模糊)搜索法找(工作量比较大的……)。至于找到地址后，大家会问，那么武器和物品的代码如何获得呢？有两种办法：用 TRW2000 或者 Softice 这类跟踪调试软件来截获(这个比较难，涉及到汇编知识，如果大家想知道，以后可以为大家介绍)或者到网上去找现成的(简单方便)。本来幻世录的物品代码我可以附给大家，不过我怕编辑大哥说我骗稿费，因此对不住大家了，只能自己上网查找了。

界面设计

现在我们可以开始了。打开 VB，新建一个标准 EXE，然后把 form1 改名为 frmmain。接着添加五个 frame，分别为 frame1~frame5，在 frame1 的属性设置里，把 Caption 的值由 frame1 改成"属性"，同样把 frame2 的 Caption 改为空的，frame3 则改为"装备"，frame4 改成"携带物品"，frame5 改成"人物选择"(图 1)。



做好上一步，现在我们添加 7 个 ComboBox，分别为 ComboBox1 ~ ComboBox7，关于各个 ComboBox 的属性设置看下面：



	名称	Appearance	Index	Text
ComboBox1	cbzb	0-flat	0	(删空)
ComboBox2	cbzb	0-flat	1	(删空)
ComboBox3	cbzb	0-flat	2	(删空)
ComboBox4	cbzb	0-flat	3	(删空)
ComboBox5	cbzb	0-flat	4	(删空)
ComboBox6	cbzb	0-flat	5	(删空)
ComboBox7	cbzb	1-3D	6	(删空)

设置好以后(图 2)，接下来我们要添加 17 个 TextBox，分别为 TextBox1~TextBox17，添加 9 个 OptionButton，分别为 Option1~Option9，添加 4 个 CommandButton，分别为 Command1~Command4，添加 8 个 Label，分别为 Label1~Label8，最后添加一个 HScrollBar，名为 HScroll1。弄好后(图 3)我们设置它们的属性：

设置 TextBox 属性

(1) 名称

返回代码中使用的标识对象的名称 TextBox1~TextBox16 依次改为：txtMXL txtMFL txtMFL txtMKL txtMXL txtJCNL txtJCNL txtJCNL txtJCNL txtYDL txtHPMP txtHPMP txtHPMP txtHPMP txtDenJi txtJinNian 大家自己对照着改掉。

(2) Maxlength

返回 / 设置一个控件中可以输入的字符的最大数。TextBox1~TextBox5 外加 TextBox1[illegible] 和 TextBox15 设定为 2；TextBox6~TextBox9 的 Maxlength 设定为 3；TextBox11~TextBox14 外加 TextBox16 设定为 4；TextBox17 的 Maxlength 设定为 8

(3) TabIndex

返回 / 设置父窗体中对象响应 tab 键的顺序。TextBox1~TextBox16 的依次设定为 18~32；TextBox17 的设定为 2。

(4) Index

返回 / 设置控件在控件数组中的标识号，TextBox1~TextBox5 的依次设定为 0~4 TextBox[illegible]~TextBox9 的依次设定为 0~3；TextBox11~TextBox14 的依次设定为 0~3。

其它的按照默认值即可。

设置 OptionButton 属性

(1) 名称

返回代码中使用的标识对象的名称，option1~option9 设定为 optMan。

(2) Caption

返回 / 设置对象的标题栏中或者图标下面的文本，option1~option9 依次改为[illegible]

(3) Style

返回 / 设置控件的外观是标准的还是带有图片的 option1~option9 设定为 1-Graphical

其他的按照默认值即可。

设置 CommandButton 属性

(1) 名称

返回代码中使用的标识对象的名称 Command1~Command4 依次设定为 cmdSave、cmdRef、cmdAbout、cmdExit

(2) Caption

返回 / 设置对象的标题栏中或者图标下面的文本 Command1~Command4 依次设定为保存 刷新 关于

```
选框。
(7) Enable
    返回 / 设定一个值 决定一个对象是否响应用户生成事件 Command1 改为 false。
    其它的按照默认值即可
```

设置 Label 的属性

```
(1) BackColor
    返回 / 设定对象中文本和图形的背景色 Label1~Label8 设定为 &H00C0C0C0&。
(2) ForeColor
    返回 / 设定对象中文本和图形的前景色,Label1~Label8 设定为 &H00FFFFFF&。
(3) 名称
    返回代码中使用的标识对象的名称 Label1~Label8 全部设定为 lbWp
(4) Index
    返回 / 设置控件在控件数组中的标识号,Label1~Label8 依次设定为 0~7
    其它的按照默认值即可
```

最后设定 HScrollBar 的属性，把名称设定为 VSql,把 Max 的值改为 60,其它的按照默认值即可。

界面已经基本成形,再修饰一下,现在添加 26 个 label，用来写中文提示。具体位置和名称可以看图 4。图中 capton 为 0%的那个 label 的名称一定要改为 lbQl,大家可要注意了哦!

好了,接下来我们要为"关于"按钮添加一个窗口。选中工程资源管理器中的窗体,按右键,选择添加→添加窗体→"关于"对话框,然后在工程资源管理器中的窗体下就多了个 frmAbout,点选它,照图设置一下(图 5)



代码编写

经过上面的设置,修改器的界面已经基本设计完毕。下面我们就要来编写代码了! 因为有些玩家刚刚接触到代码编写,我首先介绍一下。在几乎所有的修改器中会使用到 6 个主要的函数,罗列如下:

```
FindWindow(ClassName, WindowTitle)
    FindWindow 返回符合指定的类名(ClassName)和窗口名(WindowTitle)的窗口句柄。对我们来说可以让 ClassName 为空(Null),只给出游戏的 WindowTitle。函数应该这样声明:
Declare Function FindWindow Lib "user32" Alias "FindWindowA" (ByVal lpClassName As String, ByVal lpWindowName As String) As Long

GetWindowThreadProcessId(WindowHandle, ProcessId)
    在这里我们把 FindWindow 函数中得到的句柄作为参数,来获得进程标识符(ProcessId)。声明如下:
Declare Function GetWindowThreadProcessId Lib "user32" (ByVal hwnd As Long, lpdwProcessId As Long) As Long

OpenProcess(DesiredAccess, Inherit, ProcessId)
    这个函数将返回一个我们目标进程的句柄,可以用来对目标进行读写操作。DesiredAccess 参数的值决定了句柄对进程的存取权利,对我们来说,要使用 PROCESS_ALL_ACCESS(完全存取权限)。Inherit 应该总是 False。ProcessId 是从 GetWindowThreadProcessId 函数中取得的。声明如下:
Declare Function OpenProcess Lib "kernel32" (ByVal dwDesiredAccess As Long, ByVal bInheritHandle As Long, ByVal dwProcessId As Long) As Long

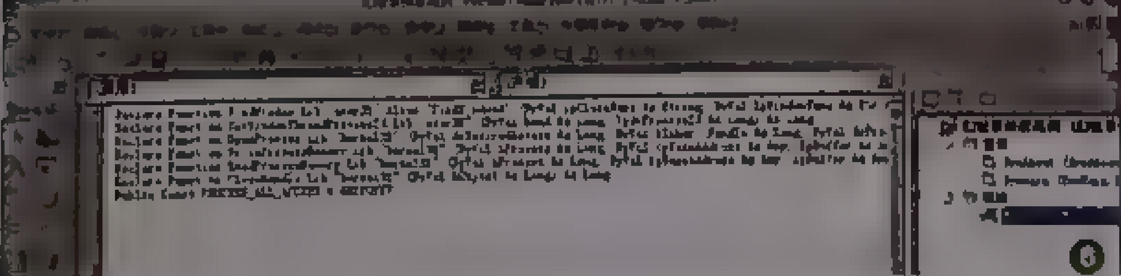
CloseHandle(ProcessHandle)
    每一个打开的句柄必须呼叫这个函数来关闭。声明如下:
Declare Function CloseHandle Lib "kernel32" (ByVal hObject As Long) As Long

WriteProcessMemory(ProcessHandle, Address, Value, SizeofValue, BytesWritten)
    把指定的值 Value 写入由 Address 指定的目标地址。声明如下:
Declare Function WriteProcessMemory Lib "kernel32" (ByVal hProcess As Long, ByVal lpBaseAddress As Any, ByVal lpBuffer As Any, ByVal nSize As Long, lpNumberOfBytesWritten As Long) As Long

ReadProcessMemory(ProcessHandle, Address, Value, SizeofValue, BytesWritten)
    把 Address 指定的目标地址的值存入 Value 位置的变量中。声明如下:
Declare Function WriteProcessMemory Lib "kernel32" (ByVal hProcess As Long, ByVal lpBaseAddress As Any, ByVal lpBuffer As Any, ByVal nSize As Long, lpNumberOfBytesWritten As Long) As Long
    这些函数一环扣一环 缺一不可。我只是简单介绍一下,更详细的内容可以参考 VB 的帮助文件 MSDN。
    我们的修改器将使用所有 6 个函数,ReadProcessMemory,WriteProcessMemory,OpenProcess GetWindowThreadProcessId FindWindow 和 CloseHandle。选中工程资源管理器中的窗体 按右键,选择:添加→添加模块,插入一个新的模块,然后添加下列代码(下面的一段行自动换行了,在你的模块中每一句必须在一行里,或使用续行符 _(图 6)。
Declare Function FindWindow Lib "user32" Alias "FindWindowA" (ByVal lpClassName As String, ByVal lpWindowName As String) As Long
Declare Function GetWindowThreadProcessId Lib "user32" (ByVal hwnd As Long, lpdwProcessId As Long) As Long
Declare Function OpenProcess Lib "kernel32" (ByVal dwDesiredAccess As Long, ByVal bInheritHandle As Long, ByVal dwProcessId As Long) As Long
Declare Function WriteProcessMemory Lib "kernel32" (ByVal hProcess As Long, ByVal lpBaseAddress As Any, lpBuffer As Any, ByVal nSize As Long, lpNumberOfBytesWritten As Long) As Long
Declare Function ReadProcessMemory Lib "kernel32" (ByVal hProcess As Long, ByVal lpBaseAddress As Any, lpBuffer As Any, ByVal nSize As Long, lpNumberOfBytesWritten As Long) As Long
Declare Function CloseHandle Lib "kernel32" (ByVal hObject As Long) As Long
Public Const PROCESS_ALL_ACCESS = &H1F0FFF

    点选 frmmain,右键菜单选择查看代码,我们就可以在里面编写代码了,代码很长很多,我用个头绪,给大家简单介绍一下。

    首先我们使用 FindGame 函数取得目标窗口的句柄,把这个返回值保存在一个变量中。
Function FindGame() As Boolean
Dim GameHwnd As Long, Pid As Long
hProcess = 0
GameHwnd = FindWindow(vbNullString, "幻世录")
If (GameHwnd = 0) Then Exit Function
' 如果 findwindow 返回 0,表示游戏未运行,退出过程
GetWindowThreadProcessId GameHwnd, Pid
hProcess = OpenProcess(PROCESS_ALL_ACCESS, False, Pid)
If (hProcess = 0) Then Exit Function
' 无法获得进程句柄,退出过程
FindGame = True
End Function
    注意在这里我们传递了一个 Null 值给 FindGame 函数,而不是 ClassName。因此任何名为"幻世录"
```



```
(这三个汉字实际输入时应使用 BIG5 内码的繁体汉字)的窗口都符合条件,这里我们使用得到的窗口句柄来取得进程标识符(ProcessId)。注意 pid 是作为参数传递给函数的,而不是被赋以函数返回值。利用变量 pid 得到计算器程序的进程句柄,再次检查函数的返回值 如果是零就表明退出程序。
    在我们的修改器中 WriteProcessMemory 函数是最重要的部分,而且非常容易出错。不妨让我们再仔细讨论一下它的参数。
    hProcess 是目标进程的句柄 从上面的 OpenProcess 函数中取得的。
    lpBaseAddress 是在游戏程序的虚拟内存中将要被修改的地址,也就是使用《金山游侠》一类的游戏修改软件搜索找到的那些地址。
    lpBuffer 是将要写入上述地址的数据 可以是一个数值 数组 字符串或其它任何数据类型。
    nSize 是将要写入 lpBaseAddress 的字节数。这个位置应该与你的数据类型相符。如果写入的是一个长整数(long) 这里应该是 4。如果写入的是一个字符串,那么这里应该是字符串的长度。
    lpNumberOfBytesWritten 是函数执行返回后,写入目标地址的实际字节数,它能被用来确认函数实际的执行情况。
    现在将所有的代码输入到我们的编辑器中(难的地方,我都加了简单的注释,以单引号开头的就是注释)。

Dim hProcess As Long
Dim RwAdd As Long, SxAdd As Long, BaseAddr As Long
Const CangKu As Long = &H630F9C
Dim wpC(304) As Integer, wpN(304) As String
Dim wpi As Integer
Private Declare Function MoveWindow Lib "user32" (ByVal hwnd As Long, ByVal X As Long, ByVal Y As Long, ByVal nWidth As Long, ByVal nHeight As Long, ByVal bRepaint As Long) As Long
'RwAdd 是指第一个装备的地址
Private Sub SaveTSJ() '保存特殊技
Dim i As Integer, tsjAdd As Long
Dim va As Long
tsjAdd = RwAdd + &H6C '1b35cb4
For i = 0 To 2
If CheTSJt(i).value = 1 Then va = va + 2 ^ i
Next
Call WriteProcessMemory(hProcess, tsjAdd, va, 4, 0&): va = 0

For i = 0 To 3
If CheTSJs(i).value = 1 Then va = va + 2 ^ i
Next
Call WriteProcessMemory(hProcess, tsjAdd + 4, va, 4, 0&): va = 0

For i = 0 To 5
If CheTSJf(i).value = 1 Then va = va + 2 ^ i
Next
Call WriteProcessMemory(hProcess, tsjAdd + 8, va, 4, 0&): va = 0
For i = 0 To 1
If CheTSJh(i).value = 1 Then va = va + 2 ^ i
Next
Call WriteProcessMemory(hProcess, tsjAdd + 12, va, 4, 0&): va = 0

For i = 0 To 5
If CheTSJxl(i).value = 1 Then va = va + 2 ^ i
Next
Call WriteProcessMemory(hProcess, tsjAdd + 16, va, 4, 0&): va = 0

For i = 0 To 27
If CheTSJwx(i).value = 1 Then va = va + 2 ^ i
Next
Call WriteProcessMemory(hProcess, tsjAdd + 20, va, 4, 0&): va = 0
End Sub
Sub GetTSJ() '得到特殊技
Dim i As Integer, tsjAdd As Long, ret As Long
tsjAdd = RwAdd + &H6C '1b35cb4

Call ReadProcessMemory(hProcess, tsjAdd, ret, 4, 0&)
For i = 0 To 2
CheTSJt(i).value = IIf((ret And 2 ^ i) = 2 ^ i, 1, 0)
Next

Call ReadProcessMemory(hProcess, tsjAdd + 4, ret, 4, 0&)
For i = 0 To 3
CheTSJs(i).value = IIf((ret And 2 ^ i) = 2 ^ i, 1, 0)
Next

Call ReadProcessMemory(hProcess, tsjAdd + 8, ret, 4, 0&)
For i = 0 To 5
CheTSJf(i).value = IIf((ret And 2 ^ i) = 2 ^ i, 1, 0)
Next

Call ReadProcessMemory(hProcess, tsjAdd + 12, ret, 4, 0&)
For i = 0 To 1
CheTSJh(i).value = IIf((ret And 2 ^ i) = 2 ^ i, 1, 0)
Next

Call ReadProcessMemory(hProcess, tsjAdd + 16, ret, 4, 0&)
For i = 0 To 5
CheTSJxl(i).value = IIf((ret And 2 ^ i) = 2 ^ i, 1, 0)
Next

Call ReadProcessMemory(hProcess, tsjAdd + 20, ret, 4, 0&)
For i = 0 To 27
CheTSJwx(i).value = IIf((ret And 2 ^ i) = 2 ^ i, 1, 0)
Next
End Sub
Private Sub GetZB() '获取装备
Dim i As Long, ret As Long, j As Long
If FindGame Then
'Hp = &H1B35C34 力量 1b35bc0(-&H88)魔法 +&H88
'特殊技 1b35bc4 移动力 1b35c88 魔抗力 1b35c60
'[illegible] 1b35c5a
For i = 0 To 5
Call ReadProcessMemory(hProcess, RwAdd + i * 4, ret, 2, 0&)
'cbzb(i) = Hex(ret)
For j = 0 To 304
If ret = wpC(j) Then cbzb(i) = wpN(j): GoTo nexti
Next
cbzb(i) = "不详"
nexti:
Next
End If
End Sub
Sub SaveZb() '保存装备
Dim i As Long, j As Long
For i = 0 To 5
For j = 0 To 304
If cbzb(i) = wpN(j) Then
 Call WriteMem(RwAdd + i * 4, j, 2)
End If
Next
Next
End Sub
Private Sub cbk_Click()
Me.Caption = Hex(cbk.ListIndex + 1)
End Sub

Private Sub cbZb_Click(Index As Integer)
If Index = 6 Then
lbWp(wpi) = cbzb(6).Text
End If
End Sub

Sub GetmF() '得到魔法
Dim i As Integer, MFAdd As Long, ret As Long
MFAdd = RwAdd + &H88 '1b35cb4
Call ReadProcessMemory(hProcess, MFAdd, ret, 4, 0&)
For i = 0 To 8
cheMFt(i).value = IIf((ret And 2 ^ i) = 2 ^ i, 1, 0)
Next

Call ReadProcessMemory(hProcess, MFAdd + 4, ret, 4, 0&)
For i = 0 To 7
CheMFs(i).value = IIf((ret And 2 ^ i) = 2 ^ i, 1, 0)
Next

Call ReadProcessMemory(hProcess, MFAdd + 8, ret, 4, 0&)
For i = 0 To 4
cheMFf(i).value = IIf((ret And 2 ^ i) = 2 ^ i, 1, 0)
Next

Call ReadProcessMemory(hProcess, MFAdd + 12, ret, 4, 0&)
For i = 0 To 5
CheMFh(i).value = IIf((ret And 2 ^ i) = 2 ^ i, 1, 0)
Next

Call ReadProcessMemory(hProcess, MFAdd + 16, ret, 4, 0&)
For i = 0 To 6
CheMFxl(i).value = IIf((ret And 2 ^ i) = 2 ^ i, 1, 0)
Next

Call ReadProcessMemory(hProcess, MFAdd + 20, ret, 4, 0&)
For i = 0 To 3
CheMFwx(i).value = IIf((ret And 2 ^ i) = 2 ^ i, 1, 0)
Next
End Sub
Private Sub SaveMF() '保存魔法
Dim i As Integer, MFAdd As Long
Dim va As Long
MFAdd = RwAdd + &H88
For i = 0 To 8
If cheMFt(i).value = 1 Then va = va + 2 ^ i
Next
Call WriteProcessMemory(hProcess, MFAdd, va, 4, 0&): va = 0

For i = 0 To 7
If CheMFs(i).value = 1 Then va = va + 2 ^ i
Next
Call WriteProcessMemory(hProcess, MFAdd + 4, va, 4, 0&): va = 0

For i = 0 To 4
If cheMFf(i).value = 1 Then va = va + 2 ^ i
Next
Call WriteProcessMemory(hProcess, MFAdd + 8, va, 4, 0&): va = 0
For i = 0 To 5
If CheMFh(i).value = 1 Then va = va + 2 ^ i
Next
Call WriteProcessMemory(hProcess, MFAdd + 12, va, 4, 0&): va = 0

For i = 0 To 6
If CheMFxl(i).value = 1 Then va = va + 2 ^ i
Next
Call WriteProcessMemory(hProcess, MFAdd + 16, va, 4, 0&): va = 0

For i = 0 To 3
If CheMFwx(i).value = 1 Then va = va + 2 ^ i
Next
Call WriteProcessMemory(hProcess, MFAdd + 20, va, 4, 0&): va = 0
End Sub
Sub GetShuXing()          '获取属性
Dim i As Integer, mkl As Long, ret As Long
Dim jcnl As Long, ydl As Long, HpMp As Long
Dim dj As Long, jn As Long
mkl = RwAdd + &H18: jcnl = RwAdd - &H88
HpMp = RwAdd - &H14: ydl = RwAdd + &H40
dj = RwAdd - &H50: jn = RwAdd - &H64
For i = 0 To 4
Call ReadProcessMemory(hProcess, mkl + i * 4, ret, 2, 0&)
txtMKL(i) = ret
Next
For i = 0 To 3
Call ReadProcessMemory(hProcess, jcnl + i * 4, ret, 2, 0&)
txtJCNL(i) = ret
Next
For i = 0 To 3
Call ReadProcessMemory(hProcess, HpMp + i * 4, ret, 2, 0&)
txtHPMP(i) = ret
Next
Call ReadProcessMemory(hProcess, ydl, ret, 2, 0&)
txtYDL = ret
Call ReadProcessMemory(hProcess, dj, ret, 2, 0&)
txtDenJi = ret
Call ReadProcessMemory(hProcess, HpMp + 16, ret, 2, 0&)
VSql.value = ret
lbQl = Int(ret / 60 * 100) & "%"
Call ReadProcessMemory(hProcess, jn, ret, 2, 0&)
txtJinNian = ret
Call ReadProcessMemory(hProcess, jn + 4, ret, 2, 0&)
lbsj = "/" & ret
End Sub
Private Sub SaveShuXing() '保存属性
On Error Resume Next
Dim i As Integer, mkl As Long, ret As Long
Dim jcnl As Long, ydl As Long, HpMp As Long
Dim dj As Long, jn As Long
mkl = RwAdd + &H18: jcnl = RwAdd - &H88
HpMp = RwAdd - &H14: ydl = RwAdd + &H40
dj = RwAdd - &H50: jn = RwAdd - &H64
mkl = RwAdd + &H18: jcnl = RwAdd - &H88: ydl = RwAdd + &H40
For i = 0 To 4
Call WriteProcessMemory(hProcess, mkl + i * 4, CInt(txtMKL(i)), 2, 0&)
Next
For i = 0 To 3
Call WriteProcessMemory(hProcess, jcnl + i * 4, CInt(txtJCNL(i)), 2, 0&)
Next
For i = 0 To 3
Call WriteProcessMemory(hProcess, HpMp + i * 4, CInt(txtHPMP(i)), 2, 0&)
Next
Call WriteProcessMemory(hProcess, ydl, CInt(txtYDL), 2, 0&)
Call WriteProcessMemory(hProcess, dj, CInt(txtDenJi), 2, 0&)
Call WriteProcessMemory(hProcess, jn, CInt(txtJinNian), 2, 0&)
Call WriteProcessMemory(hProcess, HpMp + 16, VSql.value, 2, 0&)
End Sub
Function FindGame() As Boolean
Dim GameHwnd As Long, Pid As Long
hProcess = 0
GameHwnd = FindWindow(vbNullString, "幻世录")
If (GameHwnd = 0) Then Exit Function
' 如果 findwindow 返回 0 表示游戏未运行 退出过程
GetWindowThreadProcessId GameHwnd, Pid
hProcess = OpenProcess(PROCESS_ALL_ACCESS, False, Pid)
If (hProcess = 0) Then Exit Function
' 无法获得进程句柄 退出过程
FindGame = True
End Function

Private Sub cbZb_KeyPress(Index As Integer, KeyAscii As Integer)
KeyAscii = 0
End Sub

Private Sub cmdAbout_Click()
frmAbout.Show
End Sub

Private Sub cmdExit_Click()
End
End Sub

Private Sub cmdRef_Click()
Dim s As String, ss() As String
Dim l As Long, i As Integer
If Not FindGame Then
 MsgBox "请先运行游戏"
 cmdSave.Enabled = False
Else
 BaseAddr = 0
 ReadProcessMemory hProcess, &H4D5FF0, BaseAddr, 4, 0
 BaseAddr = BaseAddr + &H14 + &HDA
 cmdSave.Enabled = True
 cmdRef.Enabled = False
 optMan(0).value = True
End If
End Sub

Private Sub cmdSave_Click()
 SaveShuXing
 SaveMF
 SaveTSJ
 SaveAdWp
 SaveZb
End Sub

Private Sub Form_Load()
SizeCombo
Me.Show
Dim i As Integer, s As String, ss() As String
For i = 0 To cbk.ListCount - 1
 wpN(i) = Trim(cbk.List(i))
 wpC(i) = i
Next
AddCombo 0, 1, &H70
AddCombo 2, &H71, &H94
AddCombo 1, &H97, &HAC
AddCombo 3, &HB5, &H[illegible]4
AddCombo 4, &HC9, &HF0
AddCombo 5, &HC9, &HF0
AddCombo 6, &H0, &H130
lbWp_Click 0
If FindGame Then
 s = "89,82,d8,0,0,0,89,15,f0,5f,4d,0,e9,ae,ec,f2,ff"
 ss = Split(s, ",")
 For i = 0 To UBound(ss)
 WriteProcessMemory hProcess, &H4D5F50 + i, CByte(CDec("&H" & ss(i))), 1, 0
 Next
 s = "e9,42,13,d,0,90"
 ss = Split(s, ",")
 For i = 0 To UBound(ss)
 WriteProcessMemory hProcess, &H404C09 + i, CByte(CDec("&H" & ss(i))), 1, 0
 Next
 cmdRef.Enabled = True
Else
 cmdRef.Enabled = False
 MsgBox "请先运行游戏再运行修改器", vbExclamation
End If
End Sub
Sub ReLoad()
End Sub
Sub AddCombo(i As Integer, s As Integer, e As Integer)
Dim j As Integer
For j = s To e
If wpN(j) <> "X" Then cbzb(i).AddItem wpN(j)
Next
End Sub


Private Sub lbEmail_Click()
  On Error Resume Next
End Sub

Private Sub lbWp_Click(Index As Integer)
wpi = Index
cbzb(6).Top = lbWp(Index).Top
cbzb(6).Left = lbWp(Index).Left
cbzb(6).Text = lbWp(Index).Caption
End Sub
```

```
Private Sub optMan_Click(Index As Integer)
If cmdSave.Enabled Then GetAll Index
End Sub
Sub SaveAll()
 Reload
End Sub

[illegible]
Private Sub txtAxmy_KeyPress(KeyAscii As Integer)
If KeyAscii <> 8 And (KeyAscii < 48 Or KeyAscii > 57) Then KeyAscii = 0
End Sub
[illegible]
End Sub
Private Sub VSql_Change()
lbQl = Int(VSql.value / 60 * 100) & "%"
End Sub
Sub GetAll(i As Integer)
Dim 1&
If FindGame Then
RwAdd = BaseAddr + i * &H1F7
GetZB
GetTSJ
GetSh Xing
GetmZ
GetXDWp
GetMoney
End If
End Sub
Sub GetMoney()
Dim i As Long
i = &H485E3C
txtMoney.Text = ReadMem(i, 4)
End Sub
Sub GetXdwp() '获得随身携带的8个物品
Dim XdwpAdd As Long, i As Long, j As Long
On Error Resume Next
For i = 0 To 7
XdwpAdd = RwAdd + &H4C + i * 4
j = ReadMem(XdwpAdd, 2)
lbWp(i) = wpN(j)
Next
cbzb(6).Text = lbWp(wpi).Caption
'金钱
i = &H485E3C: txtMoney.Text = ReadMem(i, 4)
End Sub
Sub SaveXdWp() '保存携带的8个物品
Dim XdwpAdd As Long, i As Long, j As Long
Dim k As Long
For i = 0 To 7
XdwpAdd = RwAdd + &H4C + i * 4
For j = 0 To 304
If wpN(j) = lbWp(i) Then k = j: Exit For
Next
Call WriteMem(XdwpAdd, k, 2)
Next
'金钱与仓库的第一个物品
i = &H485E3C: j = Val(txtMoney)
Call WriteMem(i, j, 4)
End Sub

Private Sub VSql_Scroll()
lbQl = Int(VSql.value / 60 * 100) & "%"
End Sub

Function ReadMem(vAdd As Long, l As Integer) As Long
Dim ret As Long
Call ReadProcessMemory(hProcess, vAdd, ret, l, 0&)
ReadMem = ret
End Function
Function WriteMem(vAdd As Long, value As Long, l As Integer)
Call WriteProcessMemory(hProcess, vAdd, value, l, 0&)
End Function
Sub SizeCombo()
Dim cb As Control
For Each cb In Me
If TypeName(cb) = "ComboBox" Then
MoveWindow cb.hwnd, cb.Left / Screen.TwipsPerPixelX, cb.Top / Screen.TwipsPerPixelY, cb.Width / Screen.TwipsPerPixelY, Screen.Height / Screen.TwipsPerPixelY / 2, 1
End If
Next
End Sub
```

输入完毕(图7)!

经过大家的努力,修改器已经制作完毕,现在可以先保存工程(辛苦搞的东西,当然要先保存了啊,图8)。

接下来就是运行了,按菜单栏上的运行→启动,或者按快捷键【F5】,运行修改器程序,看图10。

我们可以稍微的检查一下各项功能(图11):点击"关于"按钮(图12);拉动气力的滑动条,0%可以开始变化了(图13);最后点击"退出",大家也可以运行游戏来测试一下,看看修改功能如何。

如果结果满意,就可以编译生成修改器程序了(也就是独立的EXE文件),点击菜单栏 文件→生成幻世录修改器→选项(图14),我们可以在这里填写一些程序的基本资料。还有一项"编译",里面的编译为本机代码里的选项,依据自己的具体情况设定一下(图15)。

接着就是编译成功了。大家看看我添加了必杀技和魔法修改功能的修改器运行界面(图16)!

结束语

好了,到这里,这个专题也告一段落了,大家看了这么多字,辛苦了啊(看你废话了这么多天,的确是很辛苦!!!)。不过有些玩家可能还是会有一些初到的兴奋,比如制作了自己个人的第一个修改器,这就是苦尽甘来的感受。如果哪位高手偶尔瞥到本文,那还请高抬贵手,帮我指出遗露之处,阿火这里感激不尽啊……■(文/游戏蝴蝶·火影)

DARK EDEN THE BLOOD BIBLE

走近《天之炼狱》

文/CX

想成为吸血鬼吗??想进入吸血鬼的世界吗?一个充满惊栗与神秘的全新世界,一个拥有你无法抵抗的诱惑与魅力的游戏。"——摘自《天之炼狱》官方主页

无论是游戏名字还是游戏的宣传词都在十分直白的告诉我们,这是一部恐怖游戏。那些曾经在欧美国家红得发紫的单机版恐怖冒险类游戏,在群雄逐鹿的网络游戏市场中却鲜有作品问世,这不禁令人产生这样一个疑问,难道恐怖冒险类游戏不适合网络游戏市场吗?

前不久传出了天图科技将在大陆代理《天之炼狱》的消息。这是一部以吸血鬼为主题的网络游戏,在著名的17173网站的玩家期待游戏调查之中名列前茅,这使得原本认为恐怖游戏不适宜制作网络游戏的疑虑不攻自破。

备受玩家期待的《天之炼狱》究竟是什么样的游戏?带着这个问题笔者来到位于上海市卢湾区的民防大厦,准备亲身感受一下这部独树一帜的恐怖网络游戏。走访之前,我专门查阅了有关天图科技的资料。天图科技成立于1999年,以互联网服务为主,主营项目"太极链"。如今,在三大巨资的投入下,天图全力进军网络游戏业。三家投资商分别是成为创业(Chengwei Ventures,美国IT业著名投资商,其领导人物曾成功投资新浪网、亚信);蛮聂舵创业(Mantou Ventures,美国IT业著名投资商,拥有韩国最大的游戏投资商Hansol Venture Capital,在韩国游戏业内举足轻重);上海联创(中国IT业著名投资商,最著名的投资是中国网通)。

笔者到达天图科技的时候正值《天之炼狱》这款游戏最后的测试阶段,整个公司从上到下都在为游戏的成功推出而做最后的努力,天图科技的产品部经理王之书先生向笔者开始介绍了《天之炼狱》。

《天之炼狱》是一款融合了机械魔法和奇幻色彩的多元化游戏。游戏的特色非常鲜明,画面具有强烈的暴雪暗黑世界风格。同时该游戏的3个种族具有截然不同的特点,就如同《星际争霸》的虫族、人族和神族的差别一样。《天之炼狱》的人类、吸血鬼、魔灵,每个种族都有自己完全不同的界面风格、升级系统和物品系统,但是完全不同的风格又在整体的游戏中取得一个微妙的平衡,这样大胆的设定在以往的韩国游戏中是非常少见的。在韩国,面临着韩国"天堂"系列的强势竞争,绝大部分网络游戏人数都出现了大滑坡,只有《天之炼狱》等少数几款游戏能够逆流而上,由此可见这款由中韩两国共同开发的游戏的独特魅力。

游戏以虚拟的现代欧洲小国埃塞罗尼亚为背景,在不知什么原因忽然出现的吸血鬼和随后降临人世的魔灵到来以后,埃塞罗尼亚很大一部分地区的人类被灭绝。这些地区内不论城镇还是荒野到处是一片凄凉破败的景象,大批的人类死后变成低级的吸血僵尸到处游荡,悲凉凄惨的嚎叫窝声整日整夜的在半空中回荡。游戏给人的第一印象便是阴森诡秘却又苍凉雄壮的开场音乐,令人听后产生迫不及待的冒险欲望。游戏背景画面采用阴暗的主色调,场景酷似《暗黑破坏神》。荒凉的城镇、阴森的古堡、昏暗的地牢加上四处游荡造型另类的吸血僵尸,再配以十分出色的音乐效果,淋漓尽致地营造出恐怖诡异的游戏氛围。

游戏系统有很多类似UO的成份。游戏中3个种族多达100多种职业技能和魔法让人目不暇接,画面表现上也会配合特有的人物动作,生动而丰富。新添加的装备系统采用与《暗黑》相仿的字首字尾属性随机组合的方式,使得装备的多样性大幅提升。

在听完游戏介绍之后,天图科技的运营总监郦彦卿(ALI)接受了笔者的采访。

●相信许多玩家都对你有着或多或少的了解,可以在这里简单介绍一下你在游戏界的个人历程吗?

ALI 我在游戏公司打拼已经有3年历史了,先后就职于3大网络游戏公



司(第三波、网易、新浪的网络游戏部门)。其实在和天图的投资者们谈判的时候，就已经从个人对于游戏业界的分析出发，说服了3大投资商。我的理论很简单，专业的团队塑造专业的公司，机会无处不在！目前，在中国大陆运营的网络游戏已经达到了60款之多，将要引进的网络游戏的数目也在50款左右，到了2003年的年底，整个网络游戏市场有100款游戏在竞争，从这个角度讲，确实要面临洗牌的境地！而天图的优势就在于准确地把握形势，不打没有准备的战役，主要是在于3点：团队、资金和用户从团队上讲，专业的纯游戏团队，没有任何其他管理层的参与，塑造了一个玩家服务玩家的新景象；从资金上讲，3大投资方的投资额度巨大，足够运营3到5款大型网络游戏；从用户上讲，原来太极链的注册用户早就达到了500万之多，在这些用户的基础上运营游戏，将是非常有针对性的一种运营。因此，天图不怕竞争多，而是担心竞争不激烈，只有在激烈的竞争中，天图的各项优势才能脱颖而出！天图的目标不只是做一款网络游戏，我们要做的是组建一个网络游戏的集中营，包括3到5款大型的网络游戏，10款以上的小型网络游戏！

● *听说《天之炼狱》是中韩联合制作的，可以介绍一下在游戏的制作过程中中韩双方各扮演的是何种角色吗？*

ALI：我记得enet记者金凡对于我们的模式做过一个十分深入的分析：天图科技选择购买部分游戏核心源代码，佐以中国市场元素后回炉加工。中韩双方达成协议共同开发，由中方提供人员资金，韩方提供技术。天图是个“二厨子”，它用韩国合作方烧“西餐”的原料，改了菜谱，给大陆市场送上了一道口味独特的中餐。

这道中韩合一的“菜肴”究竟合不合中国玩家的口味，本土游戏人的背景将发挥重要的作用。天图尝试利用韩国游戏引擎结合中国文化背景，加入全新游戏引擎，重新设定情节、场景等元素的模式，以市场参与的模式曲线涉足游戏开发。例如原来的游戏中只有人族和鬼族两大种族，由于天图科技的强力反馈建议，游戏新添了擅长魔法的魔灵族。在最新内测版本中，魔灵种族拥有50余项战斗技能以技能树形式铺展开来，高达14格的装备栏也发挥出魔灵族与生俱来的强横魔力，喜欢奢华法术技巧的玩家连声叫爽。

这样既可避免国内厂商因技术储备不足影响游戏开发进度，也可以降低完全由国外开发文化差异过大造成的产品水土不服的风险。专家认为，从某些方面看，该模式不失为国内游戏走上自主研发道路的折中方式之一。

新的游戏才是真正的《天之炼狱》。虽然是共同研发，但版权为Metro Tech公司所有，天图需要支付一定的版权金和分成费。我们有大批人员参与游戏回炉，同时在其改进版本上拥有较大的独立权。

而援引行业内部的观点，天图在合作中学习到的游戏研发经验更是“千金难买，万金难求”。制约中国本土网络游戏的关键在技术，游戏开发真正的难度不仅在客户端等可见领域，更为重要的是包括游戏平衡性等在内的后台不可见因素，这些运作经验都需要时间的积累。这样说更加准确一些，《天之炼狱》项目走到今天，是中韩网络游戏合作的一个特例。

● *《天之炼狱》是以吸血鬼为主题、恐怖气氛很浓的网络游戏，在大陆市场还没有与此类同的网络游戏，天图为什么会选择这样一部游戏？*

ALI：的确恐怖网络游戏在大陆市场还是一块空白，但中国玩家对于恐怖游戏有着较强的承受能力。难道你认为中国人比外国人胆小吗？中国玩家对于恐怖游戏的接受程度从《生化危机》这类游戏在国内支持者如此之多也可以证明。而且我认为中国玩家有相当一部分希望能有一个恐怖类型的网络游戏出现，从最近网上的调查来看《天之炼狱》的期待度是相当高的

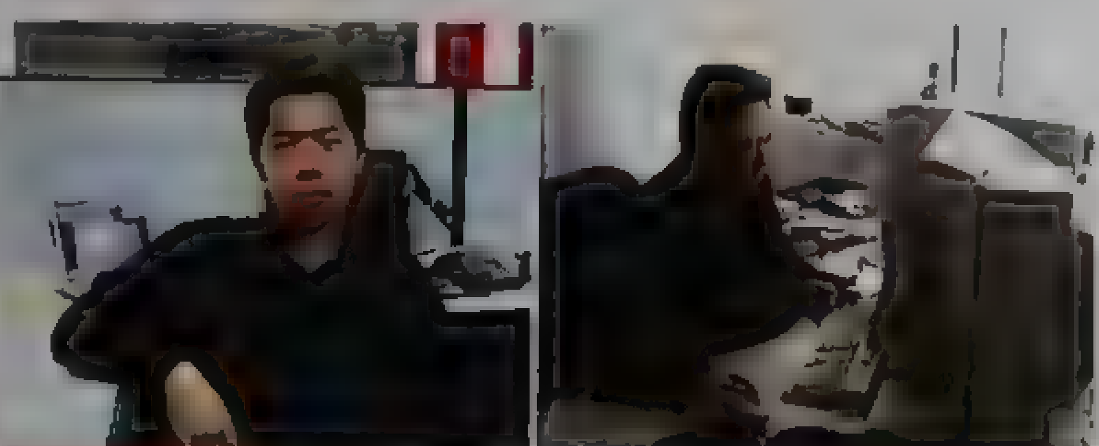
● *能比较一下你在第三波、网易和新浪乐谷的从业经历吗，每个阶段最大的收获是什么？而作为天图信息董事会的一员，你觉得与之前最大的区别是什么？*

ALI：我想这些阶段对我来说是不断学习的过程，每个公司对我来说都是一段非常珍贵的学习经历。至于天图，我想最大的不同之处是在于，我作为网络游戏部门的运营总监，同时也加入了董事会，因此天图给予我更多的自主权。在经营网络游戏这个新产业的过程中，更多的自主权意味着更灵活多变的经营策略，对于经营将带来比较决定性的作用。因此，我选择了天图作为我初步学习之后的第一次应用，也选择了天图作为我进阶学习的场所。

● *天图将怎样整合手中的各项资源，包括门下的太极链资源、各种人力资源去运营好一款游戏呢？*

ALI：“太极链”目前拥有15万家网站加盟，每天5000万的页面显示量，注册用户量达到500万。正如你所说，这无疑是游戏运营中的一个超重的砝码。从总体的原则上来看，随着天图从后台技术提供者转到了前台直接面对用户的网络游戏运营者，意味着“太极链”的用户将得到更多的实惠、更多的服务。在操作上的手段，无非是推广、服务和技术结合的手段，这点上和三大门户网站运营网络游戏的手段将是差不多的。而最重要的是，所有“太极链”的用户将最终被锁定在天图科技为他们贴身打造的网络游戏大社区中，他们将得到比以往更多的服务。

至于人力资源方面，天图科技的游戏运营团队是和我一起新加盟的，我们团队大部分是职业玩家出身，国内著名游戏创作室“游侠创作室”的主力成员，每个人都有参与过至少两个网络游戏的经验。我们团队的特点是团结一致，因为整个团队在一起的时间已经超过了五年(游侠创作室至今已经有五年的历史)，彼此之间非常了解和信任；同时都是玩家出身，更能对于网络游戏的用户产生共鸣。我们团队的理想是，要扭转中国玩家对于目前大部分网络游戏运营商不满意不信任的局面，创造出一个真正为玩家服务的网络游戏公司！■





暴雪归属渐趋明朗 通用巨资收购维万迪

通用电气(GE)与维万迪(Vivendi)公司达成协议，将以140亿美元巨资收购维万迪公司的美国娱乐资产并与其旗下的NBC合并，意图创建世界第6大媒体集团NBC Universal 合并后的NBC将控制环球电影公司、环球影城以及3家有线网络 通用预计总价值430亿美元的NBC Universal 2004年总收入将达到130亿美元。

NBC董事长兼首席执行长鲍勃·赖特称：4年内，合作将为NBC节省4000万美元的成本。“我们认为本次合作是长期的、成功的并且具有战略意义的。”对于维万迪来说，合作将为他们扫清前主席Jean-Marie Messier所拖欠的债务，也将使公司转型为全球范围的媒体机构

据《华尔街日报》报道，通用电气将持有新公司80%的股份，Vivendi持有约20%。Vivendi将获得在2006年至2008年间出售其在数项业务中股份的选择权，并将获得价值38亿美元的通用股票。通用也会从维万迪的债务中占据17亿美元的控制地位。

▲ 10.8

传奇事件余波未平 Wemade起诉上海盛大

北京市第一中级人民法院今日正式受理了Wemade公司起诉上海盛大网络侵犯知识产权一案，同时，Wemade还在新加坡国际商业协会对盛大提起仲裁。

据Wemade介绍，该公司已于9月30日由国内的委托代理人向北京市第一中级人民法院递交了诉状，诉讼的内容主要是Wemade与盛大的知识产权纠纷。Wemade称，经过长时间的调查，Wemade公司确信并有充足证据证明盛大网络游戏《传奇世界》侵犯了Wemade公司的知识产权。Wemade是在7月初盛大的《传奇世界》开始测试后，发现该游戏有侵犯其知识产权嫌疑的。

另据消息，盛大公司曾于今年7月14日向新加坡国际商业协会提起仲裁，要求Actoz公司和Wemade公司赔偿其违约损失，此事由于盛大撤销仲裁而不了了之。但Wemade公司表示，9月30日该公司在向国内法院提起诉讼的同时，又向新加坡国际商业协会对盛大提起了仲裁，按照Wemade的说法目前这一程序正在进行中。

▲ 10.9

测量你自己的《爱情圆周率》 真人扮演游戏粉墨登场

“真人扮演游戏”最早出现于法国，带有强烈的交互性和真实性。10月29日，北京恒星互动数码科技发展有限公司将推出中国第一款真人扮演游戏——《爱情圆周率》，

在游戏中玩家扮演的男主角，可以追求游戏中的3个女主角。3名女主角性格各异，有的温柔娴淑，有的活泼好动，玩家可以根据自己的喜好进行选择，去发展相互的关系，最终导致完全不同的结局。游戏由真人扮演并使用真实场景拍摄制作，共有3000多个分镜头，8小时的剧情容量，40个小时的游戏时间。

为了推广游戏，恒星公司在游戏上市期间举办“买《爱情圆周率》，漂亮MM带你游北京”活动。活动期间玩家购买《爱情圆周率》可获得爱情刮刮卡，登陆爱情圆周率网站，注册爱情刮刮卡号，上传照片实现



交友互动，进行情侣速配。恒星公司将从注册玩家中抽取3名幸运男士与《爱情圆周率》形象代言人在北京相会，同游北京的名胜古迹。详细信息请浏览www.hengxing.com.cn。

▲ 10.13

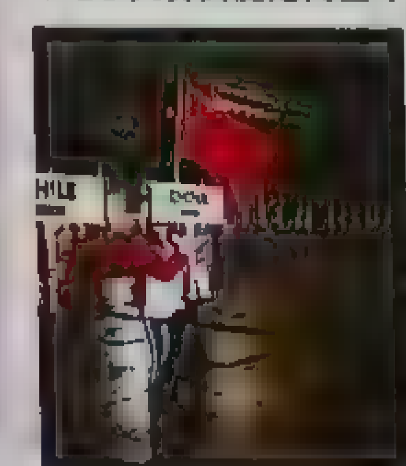




电子奥林匹克圣火点燃 韩国汉城WCG2003隆重开幕

10月12日晚，全球玩家瞩目的电子竞技盛会WCG(WorldCyberGame)2003在韩国汉城奥林匹克公园广场拉开帷幕，韩国总统卢武铉及韩国文化部部长到会讲话。此次比赛共有55个国家和地区的近600位游戏高手参加，总奖金达35万美元

本届比赛是汉城举办的第3届WCG大赛，参赛人数创下了新高。主办方三星电子准备将明年WCG总决赛的场地移至美国旧金山，让WCG大赛真正走向全球。



WCG2003的比赛项目包括《神话时代》、《魔兽争霸Ⅲ》、《反恐精英》、《FIFA2003》、《星际争霸》、《虚幻竞技场2003》、《光环》和《彩虹冒险》等8款游戏。中国共派出14名选手参加WCG2003。在2001年的WCG大赛上，中国代表队获得2金1银，列奖牌榜第二。2002年的WCG大赛上中国仅获得一枚铜牌。

▲ 10.12

多媒体大奖赛结束 六部游戏荣获大奖

第二届“中华杯多媒体作品大奖赛”日前落下帷幕，共评出教育、文化、科技、艺术、游戏、创意、技术等7个奖项的21部获奖作品。其中13部作品获得此次大赛的特别推荐奖，将被作为中国选送的作品参加“莫必斯多媒体光盘国际大奖赛”。

由中国出版工作者协会主办、版协电子与网络出版研究会承办、多家企事业单位协办的本届大奖赛共收到参赛作品75部，作品包括内地及台、港、澳地区2001年6月以后出版或尚未出版的多媒体和网络作品。大赛组委会遴选出内容健康向上，对提升思想道德和传播科学文化有积极作用，且无侵犯他人著作权内容；在编辑制作方面有较强的艺术表现力和较好的创意，在技术上能够跟踪国际多媒体发展的趋势，制作技术先进的34部作品进入决赛。

经过专家几轮投票评选，《走遍美国》等作品获教育奖、《中华传统美德格言》等作品获文化奖，《昆剧》等作品获艺术奖、《太空之旅》等作品获科技奖，而《大话西游online Ⅱ》、《天骄秦殇》、《剑侠情缘online》、《轩辕剑online》获娱乐(游戏)奖；《仙剑奇侠传3》、《流星蝴蝶剑.net》获技术奖。

▲ 10.13

两岸合作打造人才摇篮 游戏产业期盼明日之星

台湾新艺术游戏学苑及首都师范大学科技园日前共同推出游戏产业人才培训课程，藉由新艺术学苑丰富的教学经验以及专业师资力量协助，配合首师大良好的教学环境及软硬件设备，共同为培养中国游戏产业所需人才而努力。

课程除了从台湾邀请资深游戏人担任讲师外，还有数位具有丰富营运经验的业界人士来让学生充分了解产业现况，如"仙剑奇侠传"系列制作人、现任北京网星艾尼克斯总经理姚壮宪讲授创意及剧本课程，寰宇之星总经理傅世华讲授产业分析及市场通路与游戏行销课程，中国第一部在线游戏《万王之王》制作人现任北京雷爵信息副总经理陈光明及程序总监黄于真指导在线游戏成像技术及系统架构，《樱花大战》等游戏改版公司大新信息总经理蔡肯峰讲授高阶3D引擎课程等，众多名师共襄盛举。

本次一共推出三大课程：游戏企划创意养成、游戏高阶美术创作和游戏高阶程序设计。开课日期定于11月初，每班只收25人。想要在游戏产业大有作为、为创造属于中国人自己的游戏而努力的年轻人们，也许这次课程就是圆梦的开始呢！详情请查询：http://www.gameschool.com.cn

▲ 10:14

刀定乾坤，剑指天下 《刀剑》网络版即日面世

最新消息称，在国内单机游戏市场上风靡一时的游戏《刀剑封魔录》应玩家和市场的热力需求，即将推出网络版。这部中国神话武侠角色扮演3D网络游戏目前正在紧锣密鼓的进行开发，不久之后开始内部测试。

《刀剑封魔录》曾在2002年轰动国内PC游戏界，获得年度最佳国产游戏称号。在国内热销的同时，《刀剑封魔录》更跨洋过海，在中国台湾、游戏王国日本等国家和地区发卖，并在当地玩家中掀起一阵刀剑热潮。不少玩家曾对像素软件提出疑问：为什么游戏不象《暗黑破坏神Ⅱ》那样提供联网功能？如今网络版即将推出的消息解答了这些玩家的疑问，原来像素软件不满足于几十人的单机联网，而是把目光投向了流行的MMO模式。

《刀剑》游戏背景取材于中国博大精深的神话体系，并与历史相结合，营造出中国文化独有的韵味。格斗、阵法和竞技系统是游戏三个最大亮点，在当今网络游戏中独树一帜，特色鲜明。像素软件希望网络版《刀剑封魔录》凭借游戏深厚的文化底蕴和精彩的原创要素，在国内外精品的重重包围下脱颖而出。

▲ 10:15

动漫游戏精彩结合 全新《原画》杂志面世

上世纪90年代初日本漫画风吹到我们的身旁，《七龙珠》、《侠探寒羽良》、《阿拉蕾》等等都是当年在孩童间风靡一时的名篇大作。目前在国内，为实现自我理想而努力的动漫爱好者越来越多，在动漫这个天马行空的国度充分展示自身的创造力。

当前，随着电脑、电子和网络游戏的发展，大量漫画作品被移植到游戏中。正值此时，北京恒星互动数码科技发展有限公司向社会推出了《原画》杂志。《原画》杂志包括120个彩页，60余张精美原画作品，40余页示例讲解，附带漫画学习软件一套，这些内容相信对广大动漫爱好者会有所帮助。

▲ 10:15



手机游戏也精彩 阳光加信献新作

拥有一部功能强大的流行手机不仅可以满足年轻一代对时尚潮流的追求，还能让他们体验随时随地的游戏乐趣。随着中国移动通信推出百宝箱业务，拥有K-JAVA功能的手机并开通GPRS服务的玩家只需用手机登录到移动梦网，就能在"游戏百宝箱"中随时随地下载精彩游戏并在手机内运行使用。

作为专业的手机游戏开发和推广企业，北京阳光加信软件技术有限公司拥有在韩国培训而归的研发队伍和丰富的本地化经验，拥有灵活的市场运作机制。公司丰富的游戏和优质的服务满足用户的要求，推动移动增值业务的发展。公司的投资方之一韩国Com2uS公司已经在韩国、日本、欧洲等地提供了超过100款手机游戏，成为JAVA手机游戏全球市场引导企业。

《佣兵之墓》是阳光加信的一款角色扮演游戏新作。《创世纪传：佣兵之墓》曾经以PC游戏的形式推出，是一款博得玩家广泛好评的游戏。游戏主角德瑞特为进入佣兵之墓寻找父亲最后的踪迹，甘愿冒着生命的危险去参加扁佣兵团。他在"索利思"村得到了村民的提示，要想参加扁佣兵团，必须通过团长维尔肯的同意，但维尔肯受伤昏迷了。为了救醒团长，德瑞特开始了一系列的突击训练，在此期间他会经常出入宿舍、卡休米罗练功场以提高实力，最后他进入"黑暗森林"，通过战斗获得能够挽救团长生命的藏红草。

游戏战斗系统是以行动值计算的战棋模式，行动值变成0之前可以攻击或使用物品。每移动1格会减少1个行动值，使用物品减少2个行动值，行动值变成0的时候就该轮到敌人攻击。这款游戏适用于NOKIA 7650、NOKIA 3650等手机。

阳光加信还提供了取材于电影《阿甘正传》的动作游戏《阿甘》和经典射击名作《雷电》等多部新作。《阿甘》中主角不断向前奔跑，并会随着手机的旋转方向周游世界，只需一个操作键就可以跳跃障碍物、消灭敌人，是别具特色的一款游戏。《雷电》则沿袭了街机和多种平台上同名作品的优秀品质，场面火爆刺激。

▲ 10:14

863网游技术战略研讨会举行 国家支持网游态度更加明朗

第一届"863网络游戏技术发展战略研讨会"今天在北京中科院自动化研究所举行。会议由科技部"863计划"专家组牵头组织，共有来自产业协会、游戏公司、科研机构的数十名代表与会参与讨论，同时，国家科技部、北京市、上海市科委等单位的有关负责人也应邀出席。

会上自动化研究所的王阳声研究员做了题为《网络游戏技术与产业研究》的报告。随后金山总裁雷军、盛大副总裁谭群钊、炎黄新星超品总监鲍文斌等业界代表结合公司的情况分别做了相关介绍，浙江大学的鲍虎军教授和微软亚洲研究院的郭百宁研究员则就"三维游戏极其关键技术"等专业技术问题做了阐释。

"863计划"的全称是"国家高技术发展研究计划"。7月底，在金山《剑侠情缘网络版》的发布会上，北京市科委俞慈声首次向公众证实，科技部已将网络游戏纳入863项目。本次会议讨论的深入化和具体化标志着国家对于网络游戏的支持态度正在进一步明朗。

▲ 10:17

破天一剑 升级不断 神秘巳灵闪亮登场

在中国第一艘载人飞船"神舟五号"于10月15日成功完成载人升空任务的同时，《破天一剑》的玩家翘首期盼的破天第3大行星——"巳灵星"也于10月15日揭开了它神秘的面纱。

巳（蛇）俗称小龙，远古时代的人们崇拜蛇形图腾，千百年来，围绕蛇这种普通却神奇的生物产生了无数的神话传说，伏羲、女娲均是人首蛇身，亚当夏娃因为蛇而被逐出伊甸园，白蛇传谱写了一曲感人的爱情绝唱…… 美丽、神秘、传奇，这一切在巳灵星得到完美体现。全新的巳灵星地图风光美丽神奇，将2D网络游戏的画面效果发挥到了华丽的极致，新增的怪物和道具等将带给玩家更新的体验

此次升级同时修正了攻城战时城主无法雇佣城卫的问题，城主每天的收入奖励也从50万提高到了100万，太极以上武器的攻击力全面上调，所有的一切，都让玩家能够尽情体会到《破天一剑》的无限豪情。更多情况请关注《破天一剑》网站：http://www.pcik.com.cn。

▲ 10:17



代言人与玩家激情碰撞 孙燕姿上海引爆RO派对

10月19日，数千名RO玩家与小天后孙燕姿在上海东方明珠塔零米广场上激情碰撞，场面之火爆令人咋舌。

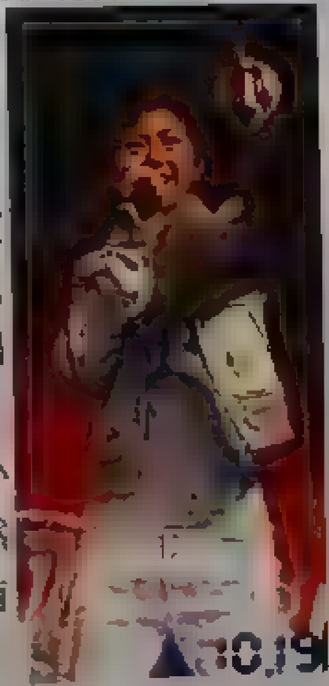
由于游戏新干线限量2000名玩家入场，当天凌晨4点多钟即有玩家守候在东方明珠售票处，等待以手中的点卡兑换入场券。一位玩家不无庆幸地告诉记者："我是7点钟赶到这里的，当时已经排到1800多位，再晚几分钟恐怕就赶不上了。"而更多未能获得入场券的玩家也未离去，他们焦急地守在门口，等待奇迹发生。有黄牛党将原本免费的入场券炒至数百元，但仍旧供不应求，痴心的玩家和歌迷将东方明珠的几处入口围得水泄不通

下午14时，活动准时开始。零米广场上人头攒动，热闹非凡。会场中央的舞台前围坐近千人，欣赏台上的精彩活动和表演。会场周围共有商人大赌坊、盗贼砸宝、刺客爆爆乐等15个RO职业主题馆，内容丰富多彩。周边产品区更是围了大批玩家，据工作人员介绍，5种款式各异的抱枕1小时内即告售罄，波利手机吊饰、便当盒、公仔玩偶等也很热销。

下午17时，暂别歌坛的孙燕姿带着一如既往的俏皮微笑登上舞台，将全场气氛掀至高潮。小天后坦言自己喜欢轻松的游戏，在RO中她扮演的是白发刺客。燕姿担任RO样品屋拍卖官，为一位以2400张点卡获得样品屋中所有RO周边商品的玩家颁奖，并抽出了两位虚拟宝物的特等奖获得者，他们分别获得了"蜂后卡+幽灵波利卡+后冠"和"大巴卡+皮里恩卡+王冠"，其中一位获奖的男士在与燕姿握手时激动得泣不成声，令燕姿有些不知所措。

燕姿也没有忘记场下的热情歌迷，唱完预定的RO主题曲《梦想天空》和《绿光》两首歌之后，在全场观众的热切要求下，燕姿又清唱一曲《遇见》，令台下的歌迷如痴如醉。

记者很难穿越保安线，面对面接触了这位小天后。燕姿对待媒体、对待歌迷时毫不做作，自然随和的态度给记者留下了深刻印象，RO玩家有理由为拥有这样一位代言人而感到骄傲。



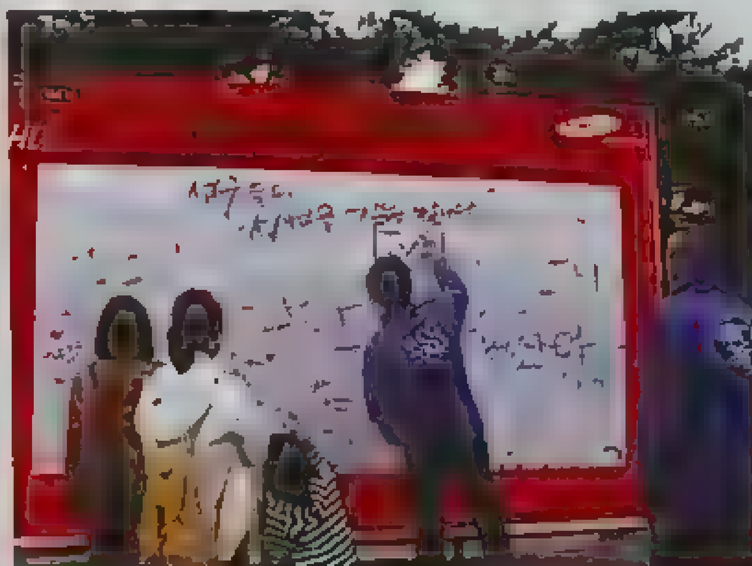
▲ 10:19

WCG2003顺利落幕 中国选手表现良好





在最后《星际争霸》决赛中，韩国ogogo击败德国[pG]FisheYe_de，使韩国在此项目上蝉联冠军，他们还获得了双打冠军，这也宣告WCG2003全部比赛画上了完美的句号。在奖牌榜上德国以3金2银高居第一，中国台北以2金1银1铜的好成绩获得亚军，韩国2金1铜获得第三。中国虽然仅以一枚银牌在奖牌榜位列第12名，但比赛成绩还是可圈可点，从未有过国际比赛经验的CS战队deVil*United进入了世界8强，War3选手8da.2k在决赛中1:2惜败与冠军失之交臂。FIFA2003和星际等项目也取得了较好的名次。通过与世界顶尖高手的较量和学习，我们的选手们积累了宝贵的国际大赛经验，相信在明年的WCG和一系列国际电子竞技大赛中，他们会有更加出色的表现。



▲ 10:18

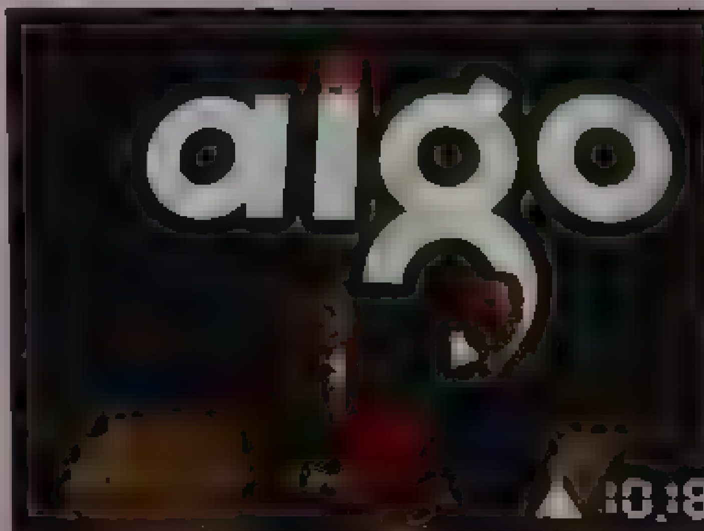
十载华旗迈向国际 爱国者启用全新标识

10月18日，华旗资讯在北京日坛举行十周年创立庆典，同时宣布其知名品牌"爱国者"正式启用国际化标识aigo，这标志着华旗资讯国际化发展策略的启动。

华旗资讯的"爱国者"移动存储产品全球市场销量第一，国内市场销量连续三年遥遥领先；MP3随身听入市仅一年就超过众多韩国品牌，跃居国内市场销量冠军宝座；显示设备及其它外设产品也一直稳居国内市场第一集团，其中电脑机箱连年市场占有率第一。

截至10月，华旗资讯已在54个国家注册了aigo商标，成立了首家海外分公司——新加坡华旗资讯，同期在上海开办了国际贸易公司，全面负责公司的海外业务拓展。其数码产品现已远销法国、德国、美国、加拿大、澳大利亚、丹麦、东南亚等国家和地区。

"做一个让国人都为之骄傲的品牌！"华旗资讯总经理冯军先生在会上慷慨激昂的宣讲了华旗对于国际化发展的认知，将日本及韩国成功的国际化品牌之路总结为"高质优价"+"稳固的民族产业根据地"。他同时表示，中国现已逐步成为全世界的制造中心，产品质量水平迅速提高，华旗正是抓住这一发展契机，在产品数码化、企业国际化的目标下，推出了一大批国际水平的前卫设计数码产品，与SONY合作成立数码梦工场（Digital DreamWorks）推广数码科技生活理念，组团参加德国CeBIT引起国际IT产业关注，并与著名的奥美广告公司携手推出全新的aigo标识，以更加专业、亲和、时尚的形象，加速实现行业品牌向大众品牌的转型。



▲ 10:18

声音

我在学校度过的两年，也是我们进奋斗的两年。我深深地为自己是一名两外的学生自豪，也为我的每一位同学感到骄傲。相信我的同学在他们热爱的领域和平日专业课程的学习做的比我更好，我也希望每个人的付出都能早日得到回报与认同

——[illegible]2003 中国赛区《魔兽争霸》项目冠军苏昊(Lion suno)[illegible] 000 元奖学金后，在[illegible]

真的是被当成偶像一样对待的体验啊

——日本 Cosplay 女王樱瓶时也在 10 月初[illegible]

现在为网易股价上扬而找出许多理由，给我排什么中国第几富第几富，将来有一天网易股价掉下来，又找出一堆理由，又说我从第几富掉到第几富。这不无聊吗？

——由于短信业务和网络游戏的蓬勃发展，网易在美国纳斯达克的[illegible]上市，其创始人丁磊在听说自己登上“2003 中国百富榜”榜首后[illegible]

当年的金山并不是一个做游戏的专家，但是可以做出很棒的游戏？为什么呢？

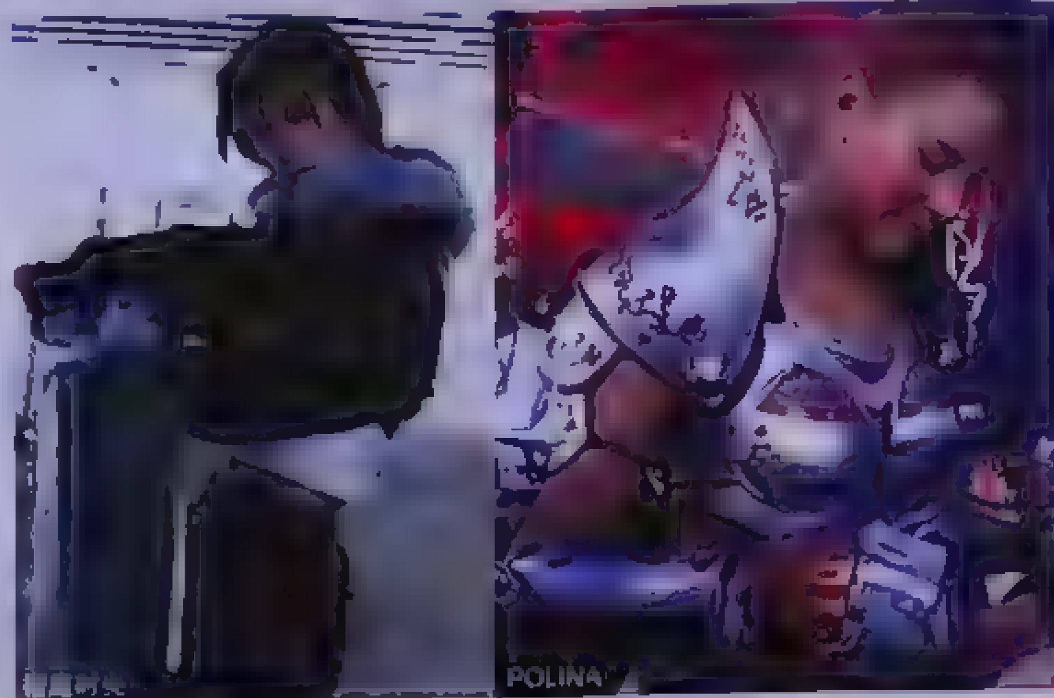
——新浪网友“风烟半藏”在评论《剑侠情缘网络版》时说

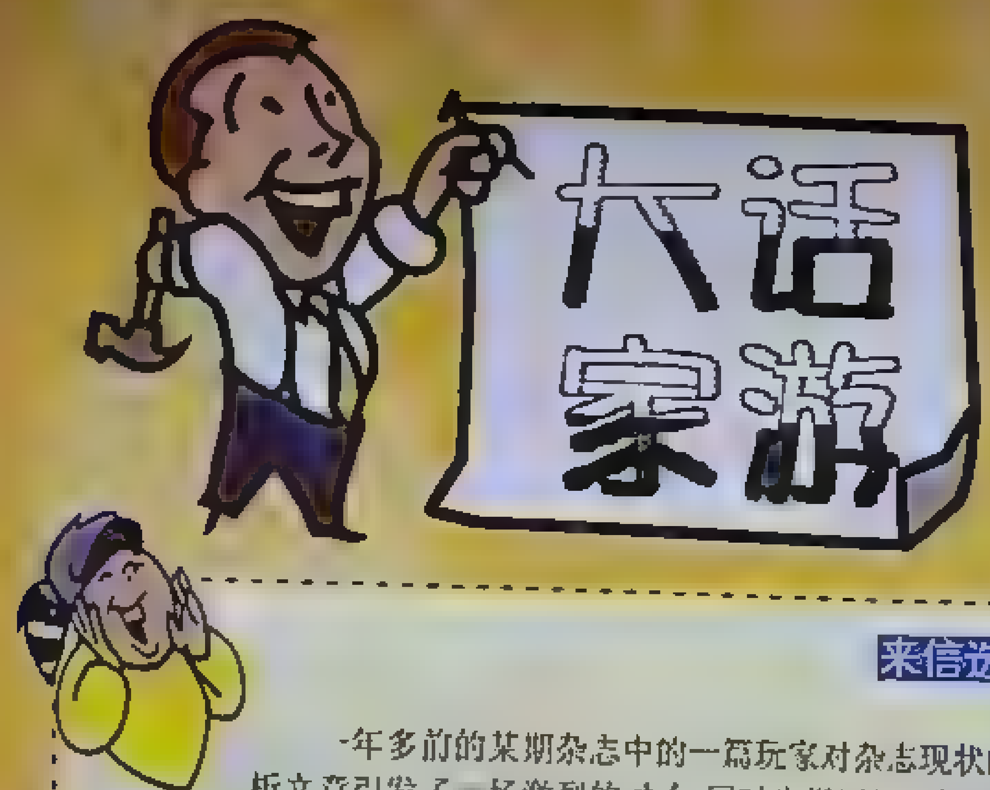
我有男朋友了，而且他在我的建议下已经开始玩《奇迹》了；在来中国之前，我的男朋友郑重告诉我不要交韩国的或者中国的男朋友。

——《ML》全球形象代言人俄罗斯少女 POLINA 在与中国玩家交流[illegible]

诺基亚公司推出的这款游戏机的价格实在是超出了大多数游戏玩家的消费标准　对于我们公司来说，现在它还不是一个较大的威胁。

——任天堂公司市场[illegible]10 月 7 日发售的诺基亚游戏手机 N-Gage 发表[illegible]，N-Gage 售价为 299 美元，而 GBA SP 售价为 99 美元。





POLINA

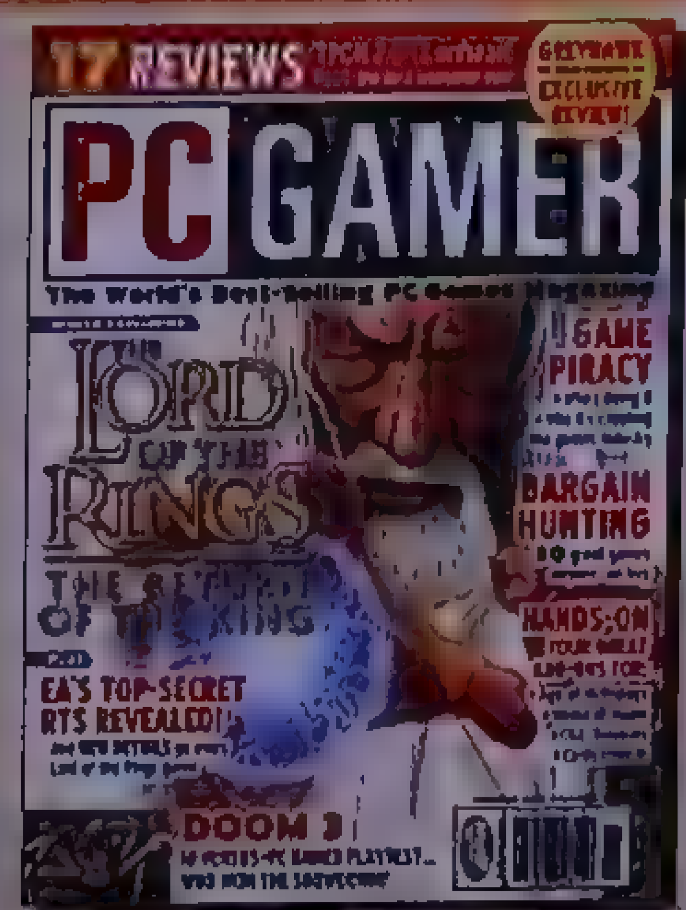
比如厂商要向玩家说清楚“沙巴克城”是什么要下许多功夫；而你要说华山论剑，多数国人都知道这代表着武功和正义。从这个角度看，原创国产网络游戏发展潜力很大

——金山软件公司[illegible]，作[illegible]网络游戏作品优劣的核心标准，以本土文化为底蕴的原创作品有着天然的[illegible]优势。

当任天堂在中国跌跌撞撞，当索尼在中国的发展策略还表现得羞羞答答时，盛大网络已经迅速开发并占领了中国网络游戏市场，拥有了中国网络游戏市场最大的份额。

——美国有线电视新闻网(CNN)[illegible]记者 Kristie Lu Stout 赴上海采访后，在 CNN [illegible]节目中发表评论说。

外刊概览



PC Gamer
2003.11

指环王

电影《指环王》也许是赛璐珞胶片上最伟大的电影了，但相当数量改编自电影的游戏看上去像它们的电影兄弟们一样难以让人亲近。我们掀开与电影紧密关联的 EA 游戏《王者归来》的面纱，直击其 RTS 设定的秘密。另外，我们还获得了《指环王》的热门衍生作品《魔戒之战》、《中土在线》和《霍比人》的大量资料。



Computer Games Magazine
2003.11

[illegible]

对无尽任务世界的透视，来自索尼和 PS2 版本的即时策略游戏《EQ 领主》。你即将踏入他们的世界，不能自拔。



Computer Gaming World
2003.11

星球大战：绝地学院

LucasArts 带着他们的第 4 部《绝地武士》作品归来了，它是否继承了这一系列的伟大传统呢？——“这是第一部从根本上改变了《绝地武士》模式的游戏，不幸的是，效果很糟糕。”

大话家游

来信选登

一年多前的某期杂志中的一篇玩家对杂志现状的分析文章引发了一场激烈的讨论，同时也揭开了“全彩《家游》”的序幕，一年多后的今天，又一场革命势在必行。

文章之中，多有得罪，敬请见谅。

很多人都认为现在的 PC-GAME 类杂志不好看、不耐看了，《家》同样如此。这和央视的春节晚会的情况大致相同。套用一下晚会导演的术语——“不是节目的质量下降，而是观众的品位变高了。”来搪塞一下引起这种状况的理由。这就是所谓的理由？我看不过是个不高明的接口吧。所谓“逆水行舟，不进则退”的道理应该不需要解释吧。

在现在的经济时代中，“进步”是不能立足其中的，“飞跃”才是生存的唯一出路。就《家》来说吧，2000 年的改版是一次飞跃，2002 年的全彩是另一次飞跃，它在全国的同类杂志中第一个进行了全彩化。极其前卫的版式设计挣脱一直以来框架式结构的束缚，这种设计带来的好处显而易见，(1) 在阅读杂志时产生的重复感、厌倦感的问题得以解决。它将大量重复的模版式“前瞻”、“赏析”加以穿插，分割的设计使阅读更舒适。(2) 同一个游戏的“瞻”、“赏”加“攻略”紧密联结，使阅读的流畅感得到很大的加强。但是“9 月复辟”显示出“个性”的《家》被那些“共性惯性化”的读者扼杀了。(在此我想提一下题外话。人是一种很奇怪的动物，在长期的重复活动之后，就思考怎样去改变，但在改变之后新出现的“初期不适性”的影响，又回归了原来。再之后，又开始新的循环。) 后来《家游》又进行别的尝试，也取得了少许的进步，但是这点进步远远跟不上读者品位的提高，于是就出现了杂志耐看度下降的问题了。难道这就是杂志的极限吗？提高的空间就没有了吗？

一，可以这么说，绝大多数的 PC 杂志的“新作前瞻”的栏目都是失败的。将 PC 与 TV 的“前瞻”作比较后会发现，①PC 杂志的“瞻”主要以大量文字加上少量无关的游戏图片(也有例外，比如盟军Ⅲ的前瞻非常不错)；TV 杂志的同类文章主要是以少量文字加大量附有重要文字解说的图片。②在内容上，PC 版主要以介绍游戏、图像、音效、AI 等内容；TV 版则将游戏的特点和重要资料呈现出来，或将游戏最重要的最个性化的系统进行详解，而对于音效、图像等都是一笔带过(对像《分裂细胞》这种光源效果惊人的游戏才稍作介绍)。这种处理的后果是 PC 版的前瞻文章模版化程度极高，而且在大篇幅文字中有价值的信息极少；TV 版的实用性则高出许多(实在是很反感诸如“图像效果惊人”、“用 XX 制作的真实音效”、“高度智能化的 AI”之类文章语句)。③PC 版前瞻的另一模式化体现在对于一款游戏，即使是万众瞩目的大作，都会以“套装化”来结束对其的介绍。所谓“套装化”就是指“一篇前瞻+一篇赏析+一篇攻略”的模式(除了《仙剑 3》)，这样的模式对于开发周期长、信息量大的作品的报道就会捉襟见肘，而且对于文章的发表时间也有很大不便。“前瞻”若刊登的早，就会失去以后的新信息，刊登的迟，在其它杂志的冲击下就会非常被动。TV 版则会连续几期对大作进行报道，很过瘾啊！

关键词：模版文章，无用信息，套装化

二，我和其他读者想法不同的是：我始终认为“游戏赏析”这个栏目形同鸡肋，原因有三，①“枪稿”是游戏杂志面临的重大问题之一，而这个栏目就是培育“枪手”的摇篮。如此一来，编辑们在刊登一些游戏赏析(特别是国产游戏)时就会慎之又慎，与此同时，大批作者所写的带有一些各自喜好的非枪稿文章也被判处死刑了，这一点是很不公平的。②“赏析”文章也存在模式化现象。③由于“枪稿”的原因，编辑对于一些游戏不便出相关的赏析文章，同时又必须维持这个必备的栏目，以至于出现大量的非主流运动类游戏的赏析，使栏目的游戏类型的比例明显失调。

“三人成虎”的道理大家都知道，一个人的意见是没有很强的公正性的，而赏析类文章最大的存在意义就是为游戏玩家购买游戏时作一个指导。这样，赏析文章也就没有其应有的价值了。而如何能体现期价值呢？让我们用逆向思维来进行思考，那么得出的结论就是集中 3 个人的观点，如此“枪稿”和“模式化”的问题就得以解决了，文章的价值充分得到了体现。具体的版面设置可与“大作批评”相同，文章应追求短小精湛。文章来源有两个：(1) 利用编辑的文章，每个游戏让杂志社的任意 3 个小编各写一篇 200 字左右的赏析文字组成这个游戏赏析。(2) 利用玩家投稿，小编各自选择 3 个不同角度的文章，分别从“褒、中、贬”3 个方面对一部游戏进行相关分析，这种方法所面临的困难可能在于发放稿费(稿费太少了)，那么作者可以一次对几个游戏进行投稿，这样每次的稿费也就多了。

至于游戏评分这个古老的东东应该完全废除，因为不是所有东西都能进行数字的量化。也许有个游戏的游戏性很棒，但画质不是很好，综合一看评分自然不会很高，这样一来，一款很好玩的游戏就被抹杀了，真的很可惜。如果杂志采用上面的两个方案，那么评分制完全可以换成 99 年《家》同类文章结尾处的“编辑笔记”(真是很怀念那几句很有特色的点评啊)。有件事很令人费解，“大作批评”这个栏目怎么无故消失了，难道是《家》屈服于某些厂商的威胁之下？倒退！

关键词：枪稿，模式化，多人言论，无意义的评分制，大作批评？

三，“套装化”第三弹——攻略。让我们先回顾一下以前《家游》的做法，在每期杂志上刊登热门游戏的相关攻略，在每一年的增刊中介绍其它优秀游戏的攻略。这种做法正体现出强势互补。而如今《家游》不出增刊了，使得攻略的数量缩水。而且 PC 杂志的做法可以总结为“过把瘾就死”(一个游戏仅有一篇攻略)。如果对现有的攻略进行分析，那么可以将它们划分为 4 类：(1) 流程通





关型，主要特点是交待通关的流程以及支线任务等，这是最常见的一种；（2）表格资料型，适用于 RTS、RPG 等游戏，实用性极强，而刊登这种攻略是《家》的强项，这也是我一直都认为《家》的攻略部分比其它杂志要强的地方；（3）研究透析型，这就是 PC 杂志所缺少的，而缺少它就会使攻略文章变得索然无味，这一类型包含的东西最多，也最杂，从游戏的背景、世界观设定，到某游戏中迷你游戏的研究，再到游戏的隐藏情节，甚至到类似 TV 游戏《恶魔城》BUG 出城、FF7 中艾丽丝“不死”的研究等。可是为什么信息量更大的 PC 游戏就没有这种类型的文章呢？原因只有一个，我们将玩游戏的目的忘掉了。游戏带给人最大的东西就是——乐趣，试问一个将“等待-购买-通关-遗弃”的过程不断重复的人能从中获得乐趣吗？我想造成这种情况的原因就是一个买了盗版游戏的人不会像买了正版游戏的玩家那么在乎是否在游戏过程中换回了所付出的价值。这就是为什么有人不理解那些不断重复进行探索，寻找新 BT 玩法和游戏中良性 BUG 的行为，这些人也体会不到一款游戏所能提供的巨大乐趣。可能有人会说 PC 游戏没有值得研究的东西，这种判断正确吗？试问，《异域镇魂曲》所显露的人生观、价值观，你理解吗？AD&D 丰富的种族、职业来源你都知道吗？《博德之门》中各个形象鲜活的 NPC 你了解他们的背景身世吗？对于这方面的研究不在于抄写原作所提供的资料，而在于在资料中加入自己的判断和推测。有些杂志已经觉醒了——CS、魔兽战术研究不也是一种方式吗？而《家游》在这个领域还很少涉足，这不能不说是一个错误的决定。（4）秘技型，像“老鸟坐堂”这种信息时效极差的栏目的确应该搬到网上，但游戏秘技却不宜这么做。试想当一个菜鸟在 WAR3 中被简单电脑蹂躏时，想找秘技来实施“报复”，翻开杂志却发现“WAR3 秘技请自行上网查找”，会有什么感觉。

关键词：流程简约，资料详尽，深入研究，秘技重现。

四，《家游》的特别企划已经不特别了。很长时间以来，《家游》的特别企划十分缺乏好的题材和内容，在这方面，希望小编们拿出热情来，放宽视野，不要让思想被束缚住。我们如果能将以前在玩家沙龙出现的很多课题扩展一下，我想收到的效果会更好一些，或者做一个热门游戏的详细专题，不仅限于对它的概括性介绍。

关键词：开阔一点，精彩一点。

五，软硬武略一向是我所喜爱的一个专栏，而这个栏目也在不断的进步，从原本的纯硬件文章开始向与游戏有关的内容靠近了。但每期好几篇文章的零碎介绍很不过瘾，而其中还经常有 MP3 之类介绍，实在匪夷所思。我认为到目前为止，软硬武略最成功的文章就是 2001 年 1 月的关于 QUAKE3 的专题，太精彩了。我想杂志如果每一两期就有一篇大专题就太完美了，专题的选材面也十分广泛，比如《无冬之夜》和 WAR3 的关卡编辑详解，CS 服务器调校指南，玩家必备软件（修改器、虚拟光驱、变速齿轮等等）综述，游戏中常见问题解答等都是极好的主题，还有，我很喜欢模拟器快报的文章。

关键词：以少替多，专题多多。

六，网络帝国的版式太杂乱。网游月记是个好栏目。本来我还想说些什么，但石子姐姐的一句“如果给我多一些版面，我能做得更好”让我感觉到了问题的关键在于老编，如果能给石子姐姐一个分册的发挥空间，我想栏目会好得多。

关键词：空间。

七，其它

1，文渊阁的堕落。虽然这个名称已不复存在，但它的实体依然没有消失，如今的游戏文学的文章基本上集中在网游部分，不客气的说，这种情节几乎令人作呕的文章正在损毁当年辛辛苦苦创下来的金字招牌。记得以前有一期杂志没有文渊阁，一句“宁缺毋滥”的解释让人强烈体会编辑认真负责的态度，现如今杂志上充斥着泡沫文章，真是“一代不如一代”……

2，杏花村没有了，小马哥变懒了，从前的温馨感消失了，第一个光顾的栏目不是它了。

3，页数不够，是导致众多问题的原因。

4，老编可能了解中国人精明的特点，所以就市面上各类杂志相比较，《家》目前的价位算是很实惠了。但是如果杂志能拥有双光盘（DEMO 和 VEDIO）+厚杂志，即便是 12、13 元也一定会增加销量的，不信杂志可以做一项调查。让我来举个例子，一款 20~40 元的质量不佳的软件只能卖出去几万份，而一款大作价格百元以上，也能轻松卖出百万份。相比起价格，质量更重要。

5，很多人抱怨国产游戏不好玩，很多制作人埋怨玩家不近人情，不懂制作的辛苦。在我看来，推动国产游戏发展不是杂志上刊登几篇介绍就能解决的，而杂志能做的有太多太多。一个游戏最重要的不是图像不是音效，而是游戏性，《马里奥》和《赛尔达传说》就能说明问题。希望杂志为国产游戏发展多作出些贡献，开辟一个栏目，用以联结制作小组和玩家，将玩家的创意进行集合，运作方式有两种：（1）采用某玩家的一篇完整企划案。（2）由杂志提出一个问题，征集千万读者的创意。最后反馈给厂商，当然稿酬的模式要做相应调整。

这篇文章我用了一个星期时间，三易其稿完成，请小编务必仔细看一遍。我希望《家游》成为No1！

（安徽芜湖　刘毅悦）

这封信在小编之间传阅了一个来回，再到我手里时，它已经被大家“咀嚼”得破烂不堪。我在键盘上一字一句地把它敲出来，于是又多了一次思考和回味的机会。

有敏锐的目光，有跳跃的思维，有理性的分析，也有颇为遗憾的误解、略嫌幼稚的畅想和门外人说门里话时难以避免的“不着调”，不过，作为一位高三学生的心血之作，我们对其只有感谢和敬意！

这封来信将与后面选登的论坛文章一样，获得千字 100 元的稿费。同时，欢迎大家来信或在论坛发言，讨论下面这些问题：

明年，将是《家游》诞生 10 周年，同时也是中国专业游戏杂志这一新兴媒体种群步入的第 10 个年头。想想看，你是从什么时候开始看游戏杂志的呢？你觉得这些年来的游戏杂志是越来越好看了吗？你理想中的游戏杂志是个什么样子呢？我们将在下期就这一话题展开讨论，并披露 2004 年《家游》改版计划。积极参与的读者将有机会获得《家游》小编提供的神秘礼物、丰厚稿费以及 2004 年《家游》杂志的特别优惠。

看你的了！



★精华帖：我与家游　　论坛精华

孔雀明王
高级会员



ID 220
诞辰：2003-09-15
来自：米格走廊
发贴 112
级别：9
AP：2
HP：70 / 215
MP：37 / 59
Exp 60%

A：

我已不记得从什么时候开始看《家游》，开始我对它是不屑一顾的，既有电视游戏又有电脑游戏，还掺杂些软硬件、学习机什么的，没有重点，轻浮浅薄。

虽然到现在已经看了七年的《家游》，我仍然不喜欢这本杂志，它仍然轻浮浅薄，另外还要加上浮华，只不过，在同类杂志中它价格略低一些而已。

每当拿到这本讨厌的杂志我都要扪心自问，我为什么要看这么无聊的杂志？从假大虚空的所谓业界动态、不知所云的专题企划、野猪横行观点狭隘的游戏观点、从网上摘摘抄抄的游戏速递，到扭捏作态的编辑视窗、无病呻吟的渔人码头、百无一用的网络帝国，而在这些背后，是一支由三十大几的中年男女组成的编辑群体。想象着这些中年人绞尽脑汁地琢磨着如何讨好小他们十几二十岁的小孩子的情景，总会有无数鸡皮疙瘩遍布我的全身。我真的怀疑过去的七年自己是否得了疯病。

可怜！

我玩的游戏他们永远不登，他们登的游戏我没有兴趣去玩，多么可悲的现实啊！我不打算再延续无意义的购买行为，《家游》将注定不会出现在明年的报刊订阅清单上。在心里欢呼一下，让该死的《家游》见鬼去吧！

B：

我已不记得从什么时候开始看《家游》，从见到她就开始喜欢了，既有电脑游戏又有电视游戏，还有电脑应用知识的介绍，可以说是三合一，内容充实。

到现在已经看了七年《家游》，尽管取消了电视游戏栏目，她的内容却益发充实，经过改版，全彩盛装的她更加漂亮了，而且一如既往的平易近人。

每当拿到这本可爱的杂志我都不由得欢呼雀跃，这是一本多么精彩的杂志啊！有对玩家来说显得异常神秘的业界动态、精彩纷呈的专题企化、最炫最 IN 的新游戏介绍。尽管文渊阁栏目的取消令人扼腕叹息，但我们欣喜的看到，真情流露的编辑视窗、红红火火的网络帝国、欣欣向荣的渔人码头已经完全弥补了这个缺憾。而在这些背后，是一支平均年龄三十岁左右的男男女女组成的成熟的编辑队伍，他们以自己辛勤的工作引领着无数年轻的幼稚的游戏消费主体客观、理智地对待游戏。

可敬！

尽管我玩的游戏与他们介绍的并不完全一致，有时还会有很大的分歧，但这又有什么关系呢，多了解些不同的事物毕竟不是什么坏事。《家游》必将保留在我的报刊购买清单上。让我们一起说一声：《家游》，加油！



★精华帖：家游10月号内容简介　　论坛精华

闲看孤飞
高级会员



ID：23
诞辰：2003-09-13
来自：魔法门
发贴：249
级别：14
AP 1
HP：286 / 412
MP：83 / 98
Exp：75%

今天刚刚拿到，写个简介与暂时还没拿到的家友共享。

封面：网游《命运 2.0——汗血宝马》的广告，一个双手持剑摆 POSE 的俊俏武士。当然拉页也必不可少，两幅拉页都是奥美的广告：张牙舞爪的绿巨人和以一张绿眼睛 MM 的大头像主打的《家园 2》。

编辑视窗：本期小马责编，享受了和目录页挤在一起的特殊待遇，这篇被挤扁的文章名曰待望的收获，在一本正经地宣布了游戏的“形势一片大好”之后，又预防针式地来了但是、然而、还应该看到之类转折，证明编辑部的领导者看问题还是很全面地。不过内容虽然乏味，但是文风还是小马式的轻幽默，小马 Fans 还是有认真学习深刻领会之必要。月月的是三则断想式的超短文集合，不错，避开了开头结尾等诸多写作的头疼问题，值得俺们大家学习。东东则是理论联系实际的代表，从文中看他要对目前魔兽比赛的授权争议写点东西出来，敬请期待中。石子的文章仍然遵循她的可爱型风格，没什么内容但是写得好玩，估计会博得富有同情心之家友一片怜香惜玉声。游骑兵则又炫耀了一番他的新装备（余为什么说“又”），惟恐大家感性认识不深还附了一张图片——富士通 P1120 笔记本电脑一台。如此露富，可谓思想麻痹，编辑部国庆期间安全保卫工作的贯彻执行情况值得注意。

特别企划之一：历史在我们眼中——盟军敢死队 3：目标柏林。新颖之处是用连环画（历史照片和游戏图片）的方式介绍二战历史事件，惜乎画面和文字太小，让人感到有使用放大镜之必要，实不过瘾。此外还介绍了二战中几次真实的特种行动和游戏中出现的武器装备，不过对于游戏本身的具体内容并没有更多的披露。

特别企划之二：风云互动运营风波始末。一篇介绍某游戏公司兴亡的文章，当然主要是“亡”，总之无非是些令人沮丧的事，这种事情在经济领域实属司空见惯，文章的分析也没有特别出彩的地方，名之为特别企划似乎不太恰当，也许该叫业界透视什么的比较好，

新作速递:

1 英雄本色2之坠落。马克斯·佩恩又回来了。作为享有盛名的游戏大作,其实用不着写太多介绍,只需要几张大图片就能够满足 Fans 的需要了。

2 家园2。又是一部大作,这篇介绍用了一些大点儿的图片,但是感觉缺乏家园这种类型作品应有的气势磅礴、恢宏壮观,色彩和场景都显得单调了些。

3.代号 XIII。一部很奇特的卡通画风的 FPS,似乎应有更多介绍之必要。

4 联合作战。不太知名的 FPS 游戏新作,不过制作公司是 Novalogic,三角洲部队和战地1942名声在前,不多讲也会有玩家关注的。

5.地牢围攻:阿亚纳传说。大作的资料片。

6 无冬之夜:幽城魔影。无冬之夜的第二部资料片。

7 风之探索者2:文字和图片没有令人感兴趣之处。不过是名制作公司 FALCOM 的作品。

8 吸血鬼避世救赎之血统:以前那部叫好不叫座的吸血鬼避世救赎的续作。亮点是采用了半条命2的引擎。

9 终结者3机器战争:电影终结者3的跟风游戏作品,众所周知,电影的跟风游戏中一般不可能出现上佳之作。

10 遥远的咆哮:FPS 游戏,从图片看似乎画面还可以,起码比重返狼穴:太平洋战争之类的强。

11.凯恩的遗产:挑战:游戏的标题对国内玩家的号召力不大。不过它的前作摄魂使者也许有人知道。

12 侠盗罗宾汉:王冠守护者。以为是前不久那部战术游戏舍伍德森林传奇的续作,细看不是,原来是部 SLG 和动作结合的新游戏。估计不会有多少人留意它。

13 大航海家2:其实对国内玩家来说,这类游戏就认光荣的大航海时代系列。写介绍文章的哥们,您也别说好说坏了,就说这游戏和大航海时代像不像吧。

14 神圣:如果不是开头用暴雪的 Diablo 作为比较,恐怕不会有人注意这款2D动作 RPG。

15 直接攻击:一款直升机 FPS 游戏,名字译得够差劲的。

16.烈火雄心:模仿消防队的游戏,不会有人期待的。



反恐精英特别篇之大材小用　　吉林　吴瑾

极限攻略:创世纪战 III 第二篇章关卡攻略,战棋玩家现在好象没有多少东西可玩了。狮心王:十字军的遗产任务攻略,黑岛因为这个游戏被骂得够呛。如来神掌全攻略,这名字让余忽然想起N年前一款叫如来金刚拳的武侠 RPG。

游戏观点:

1 星球大战:绝地学院。2 托尼霍克的职业滑板4。3.野蛮卡车。作者的观点和看法说得不多,倒颇雷同于游戏速递的内容。



反恐精英特别篇之忍无可忍　　吉林　吴瑾

娱人码头:《LU 者说》。开头没看懂标题的 LU 是什么东东,汗……原来是轻度玩家的英文简称,拜托,余英文不好的说……总的说来文章谈到的内容还是蛮新颖的,值得一看,当然前提是要有耐心。第二篇《再见》倒不需要多少耐心,但是看完之后倒是需要一点勇气,这是一篇另类的网游文章,所谓另类,就是不玩网游不看网游文章的那些人应该看的文章。

网游月记:从这一篇起正式进入网游内容,不想看的尽早走啊,想看的也不用抢座位。因为不玩网游的木刀在这里也只报个目录。p 这一篇当然石子的上月盘点。当年 CBI 有阿猪周记,现在电脑报有小生手记,家游有石子的网游月记,以后在游戏媒体编年史里会有"三大记"之类的声名也说不定。

三国风云录:三国网络游戏纵览。这一篇嘛,不玩网游的也可以看看,俗话说再烂的游戏扯上三国也会有人关注,写到三国的文章哪怕它是网游也会吸引大众眼球的,是不是?

创世纪 X:奥德赛:网络创世纪的新续篇,光靠老祖宗的名头就已足够引人注目了。

下面还有天之炼狱,猎人 MM,上古神话:搜神记等新网游的介绍。网游可真是多啊。单机游戏即时间再多也不过几十小时,更新速度快情有可原。而网游理论上是无限的游戏时间啊,需要这么多新货吗?中国人再多也只有12亿啊。

从命运看网络骑乘系统众生相:一篇分析内容具而体之的网游文章。

以下还有:使命:新花怒放篇、童话:声望之路、大海战之最完美的"大淀"号、魔剑战略教程:收割的讨论、千年.天赋炼丹职业剖析、征服:技能分析之道士篇等等介绍、心得、分析文章若干篇。心有戚戚焉的家友可各投所好。

最后是一篇短篇网游小说《梦回奇迹》。

软硬武略:垫底的硬件内容登场。分别有:

1.DIY 维修站,介绍如何修理罗技天驹方向盘。问题是这么贵的东西,谁敢动它?

2 GAME 修改器专题·武林初试牛刀。上期游戏修改软件专题的后续。

3 烽烟再起:P5vsAthlon64。标题很煽人啊。

电娱实况:

1 直击特报——维万迪2004亚洲游戏高峰会。游骑兵到新加坡公费旅游一趟之后的交差之作。

2.网游航母启航:金山数字娱乐公司总经理张志宏访谈。像是做广告。

最后是大话家游,读者来信选登。

噢,忘说了,本期家游附送《人间:大理情缘》网游客户端光盘一张,若您没有拿到,可找摊主维护自己的合法权益。

终于被我抢到!

——霍比特人礼物落定

所有物品将在2003年11月20日前寄出,请注意查收!

PS 本次抽取幸运读者共抽取了四位,因为第一次抽取的三位中,有一位因回函字迹潦草无法识别姓名,且未留下详细地址,我们只能重新抽取一位。天哪我每次参加抽奖都带着无比虔诚的心情(却一无所获),可幸运儿为何总是那些稀里糊涂的家伙?! ——愤怒的游骑兵

浙江嘉兴　马晨超　♀20

霍比特人 COSPLAY 套装

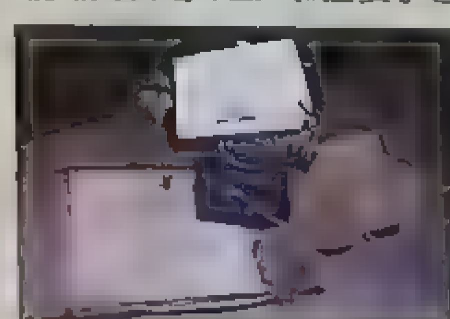
恭喜你成为他们中的一份子,呜呜~其实这套装游骑穿着也很合身啊~要是你穿着不合身,记得送回给我,邮费我回头寄给你@#$!.



河北唐山　付晓光　♂19

霍比特人的奖励

这这这~回头你要到家游底论坛告诉我们那麻布带子、方形盒子里面到底是什么!那密密手卷上面写得乱七八糟的,你在拿着宝贝的时候记得把它们翻译一下,考验一下你高考前的外语水平,嘿嘿~



湖北武汉　刘启超　♂20

VUG 旅行套装

没什么可说的,背着去学校、上街、进网吧、逛电子市场都有遭到打劫的危险,这种东西我还是送出去为妙~当然各位小编都勇敢的表示,可以在你需要的时候代为保管这危险的物品



公告栏

(读者指南)

●[illegible]

[illegible]:北京市813信箱

《家用电脑与游戏》发行部

邮政编码:100037

联系电话:010-62103397/98/99

电子信箱:reader@playgamer.com

注意事项:请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量,平邮免收邮费,如需挂号请加寄2元本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况,给读者造成不便,因此推荐使用挂号邮购方式。

●[illegible]

投稿地址:北京市813信箱

《家用电脑与游戏》编辑部

邮政编码:100037

电子信箱:play@playgamer.com

注意事项:请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿,正文文本请采用 TXT 格式,附图请用90%图像质量的 JPG 或 BMP 等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊,若对时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于 A4 规格,单幅与四格漫画均可,彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿,图片格式采用 JPG/PSD/BMP 等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

(2003年第9期读者调查问卷统计结果)

读者对本期杂志的总体印象:

非常好	16.6%
还不错	62.8%
一般般	15.9%
不太好	4.5%
糟透了	0.2%

本期读者最喜爱的文章:

极限攻略:仙剑奇侠传III流程全攻略

本期读者阅读最不舒适的版页:

秘集市(P85)

2003年第9期《家游》有奖问卷调查幸运读者名单

北京	[illegible]	[illegible]	[illegible]
陕西西安	[illegible]	[illegible]	[illegible]
上海	[illegible]	[illegible]	[illegible]
浙江[illegible]	[illegible]	广西柳州	[illegible]
四川成都	[illegible]	山西太原	[illegible]
江苏连云港	李[illegible]	安徽[illegible]	[illegible]
吉林长春	[illegible]	云南昆明	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
福建福州	[illegible]	[illegible]	[illegible]
宁夏银川	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北京	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
天津	[illegible]	[illegible]	[illegible]

■本栏目属于所有《家游》读者,内容也由读者[illegible]……的意见、感想或是随便什么。所有登载文字仅代表读者个人观点,与《家用电脑与游戏》杂志无关。

《家用电脑与游戏》2003年增刊《玩转电脑不求人》

游戏玩了这么多年
直到表弟跑来用自己的电脑
才知道屏幕闪啊闪的晃眼是因为
"刷新率"还是"60赫兹"!?

班上那位可爱女生的电脑
终于抛锚
冲上前去才发现
这怪毛病自己也傻眼?!

别让上述假设真的发生!
你需要的是——《玩转电脑不求人》

我们知道，与《家游》多年相依相伴，你早已经是一位电脑游戏的老鸟。

我们也知道，你却很可能是一位电脑应用的菜鸟 -_-b……

•最新最炫的游戏推动电脑升级，怎样选配一台称心如意的玩家级电脑？
•电脑零配件购置齐全，怎样自己动手完成让爱机合体变身的桌面游戏？
•高强度的游戏生涯令电脑身心俱疲，怎样解决常见的各类软硬件故障？
•不同游戏要求不同的系统环境和软件配合，怎样去针对游戏进行优化？
•游戏设计难保合情合理，怎样按照自己的心愿把游戏修改得畅快淋漓？
•怎样……怎样……怎样……？

查资料，没时间；翻杂志，不全面；求同学，求老师，求网友……？

我们想给你一点帮助，让你加速成为真正的电脑老鸟，从此不再求人！

《家用电脑与游戏》2003年增刊《玩转电脑不求人！》，系统全面地记录分析了电脑日常应用中可能遇到的各种知识、技巧和疑难，给总感觉"软硬武略"栏目不够过瘾的读者一道大餐！

《玩转电脑不求人！》一书共208页，附带收录精彩软件和教程的光盘1张，售价19.8元。2003年11月中隆重上市！全国各地报刊零售摊点有售，欢迎来函致电《家游》邮购部垂询。



2004年家游征订现在开始！

在2003年12月31日前通过邮局向本社汇款征订2004年杂志，将享有如下优惠：

半年(6期)95折	原价52.8元	现在标价50元
全年(12期)90折	原价105.6元	现在标价95元

看一看，有没有你错过的《家用电脑与游戏》？

如果你因为各种原因没有及时买到某期《家游》杂志，没关系，《家游》的邮购部门或许能够帮助你。为了方便广大读者邮购往期杂志，在此将编辑部现有存留的各期刊物详细列出：

刊期	原价	优惠邮购价
2002年5.6.7 10.11.12期	8.8元/册	6元/册
2003年1.2.4.5.7期	8.8元/册	7.5元/册

假如您需要直接从编辑部订阅2004年《家用电脑与游戏》，或者需要以往某期杂志来补完您的收藏，请通过当地邮局汇款购买。请在汇款单上填写清楚汇款人的姓名、地址、邮编以及订阅的期数，或者所需杂志刊期和册数，邮购免收邮费，如需挂号，请另加2元挂号费。

汇款地址：北京市813信箱
收款人：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100037
咨询电话：010-62103397/98/99转27
电子信箱：duhui@playgamer.com

《家用电脑与游戏》全国各大中城市经销商联系电话

城市	电话	城市	电话	城市	电话	城市	电话
北京	010-65934481	信阳	0376-6236812	兰州	0931-8518072	唐山	0315-2838131
邢台	0317-3176769	包头	0472-2516902	西安	029-2100809	朝阳	0421-2611877
哈尔滨	0451-8341850	柳州	0772-2868519	鞍山	0412-2218341	合肥	0551-4691193
宁波	0574-87660206	南京	025- 3323682	青岛	0532-3838744	徐州	0516-3738502
广州	020-34292249	南阳	0377-3160286	银川	0951-6010542	张家口	0313-2019823
秦皇岛	0335-8050189	苏州	0512-65260513	西安	029-7426149	葫芦岛	0429-2153498
齐齐哈尔	0452-2130951	武汉	027-85497537	抚顺	0413-2600836	蚌埠	0552-3028542
温州	0577-88622848	洛阳	0379-3961454	胶州	0532-7201694	连云港	0518-5507021
上海	021-63779826	徐州	0516-3751144	西宁	0971-8227505	任丘	0317-2254900
郑州	0371-7647349	南昌	0791-8592321	邯郸	0310-3090822	长春	0431-2777386
牡丹江	0453-6269971	成都	028-83374821	本溪	0414-3882485	马鞍山	0555-2483967
福州	0591-3326946	太原	0351-7041968	淄博	0533-2188314	台州	0576-2439691
天津	022-27694099	常州	0519-8117080	乌鲁木齐	0991-4821133	沧州	0317-3075668
新乡	0373-2020170	贵阳	0851-5982003	石家庄	0311-3028585	吉林	0432-2558473
大庆	0459-6320827	成都	028-83331249	锦州	0416-4165555	杭州	0571-88256025
长沙	0731-4417535	太原	0351-7060129	潍坊	0536-8371230	聊城	0635-6965388
重庆	023-69016627	无锡	0510-2820161	桂林	0773-2826156	襄樊	0710-3466895
许昌	0374-2334073	昆明	0871-4182032	保定	0312-2026318	十堰	0719-8200318
呼和浩特	0471-6926041	成都	028-86666751	铁岭	0410-4840742	安庆	0556-5366183
南宁	0771-2615676	大连	0411-2805701	泰安	0538-8337513		
沈阳	024-23910600	济南	0531-2058077	济宁	0537-2213750		

Play! 家用电脑与游戏

问卷调查

您的参与是对我们最大的支持

邮编：100037

地址：北京市 813 信箱 家用电脑与游戏 月刊编辑部

2003年11月号 总第111期

家游 FANS 资料夹

第一次填写或有更动请详细正楷书写

姓名：______ 年龄：______ 性别：______

电邮：______

邮编：______ OICQ：______

地址：______

简介：______

注：本资料仅用于杂志统计不作他用

杂志点评区

一、本期杂志总体印象
□非常好 □还不错
□一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章
____页 ______

三、本期阅读最不舒适的版页
____页 不爽之处 ______

四、您读完本期杂志所用时间

五、您这本杂志的传阅人数为
□自己看 □2-5人 □更多

错误猎手

请在读刊的同时随手记下发现的错误，打造更好的家游需要您！

____页____列____行 ______

____页____列____行 ______

____页____列____行 ______

____页____列____行 ______

读者票选区

支持、推荐您所喜爱的电脑单机或网络游戏，请发挥热情投出神圣一票！

中国游戏企业人气榜
请评选您最支持的中国游戏企业一家

中国游戏风云榜
经典榜：请评选您最喜爱的三款游戏
①______
②______
③______
发烧榜：请推荐您正在玩的一款游戏
期待榜：您最想玩的一款未上市游戏

Play! 網易 NetEase www·163·com

家游－网易有奖问卷调查

欢迎参加家游－网易有奖问卷调查。完整填写所有内容并在下月10日之前寄出问卷的读者，将可参加总计30个名额的抽奖活动，奖品为一件网易公司提供的纪念T恤。

《大话西游 Online Ⅱ》的代言人是谁？

______

《大话西游 Online Ⅱ》 的第2个资料片叫什么名字？

______

《大话西游 Online Ⅱ》新推出的“72变卡牌系统”的第1张卡牌是什么？

______

《大话西游 Online Ⅱ》一共有几个种族？

______

PLAY!留言板





家用电脑与游戏

Play!

FAMILY COMPUTER & GAME MONTHLY

2003
ISSUE.111
科学普及出版社



大富翁VII

职业进化足球III
NBA LIVE 2004
家园II 详解攻略
神话时代:泰坦剧情攻略

冰上

游戏小说——冰上(刑柑)

信长之野望XI天下创世

新时代制霸之卷

当黑客袭来

半条命II源代码泄露事件

她世纪

游戏世界的女孩
女孩们的游戏生活

大話西遊 ONLINE II

网易 NETEASE
www.163.com
XY2.163.com

零售价:8.8元 www.playgamer.com

ISSN 1009-6183



敬告 游戏有益身心 沉迷影响生活

传奇3旅游指南
使命从国战看职业平衡
天堂 傲慢之塔练功心得

系统模拟大师Virtual PC